nr indeksu 351555 nr 6 16 marca – 29 marca 2000r.

CLICK!

dwutygodnik o grach • komputerach • Internecie • technice

gry • komputery • Internet • technika • Click!

SUPERCENA 2,90 zł

4 SUPERPLAKATY!

EXTRA
- Pomocna dłoń dystrybutora, czyli licz na siebie samego...
- Wirtualny snowboard

INTERNET
- MP3 – cyfrowa muzyka
- Netykieta, czyli jak być grzecznym w Sieci

SPRZĘT
- Tajemnice procesorów

KINO
- Komputerowa mysz – Stuart Malutki

TEST

Magiczne przygody

NOX

NOWOŚCI

Supertargi CeBIT 2000

POŁĄCZENIA

IRIDIUM: telefon na pustyni


ISSN 1509-0558

TEST



TEST



Kupony zniżkowe! Z nami kupisz gry 10% TANIEJ!

RECENZJE gier zaczynają się na str. 10

Tak ocenia CLICK!

Wszystkie wiadomości zebraliśmy w jednym miejscu. Wystarczy tylko rzucić okiem na naszą metryczkę i od razu wiadomo wszystko o danej grze

Wdzisiejszych czasach powstaje coraz więcej gier. Z każdą z nich związane jest bardzo wiele wiadomości. Musisz bowiem koniecznie wiedzieć m.in. ile kosztuje dany produkt, na jakim komputerze będzie działał i czy zasługuje na kupno. O fabule, wadach i zaletach gier piszemy w rubryce TEST, ale pod każdym testem gry umieściliśmy także metryczkę, w której znajdują się wszystkie przydatne wiadomości „w pigułce". Nieco zmienione metryczki spotkasz również w innych działach, w których oceniamy programy lub sprzęt.

Jednym z najważniejszych elementów metryczki jest ocena. Zastosowaliśmy szkolną, najbardziej czytelną skalę. W CLICKU! najczęściej spotkasz wysokie oceny. Uważamy, że na beznadziejne gry szkoda miejsca! Nie stawiamy także wielu szóstek. Takie oceny dostają tylko rewelacyjne gry!

Typ platformy

Czerwonym kolorem zaznaczamy, jakiej platformy dotyczy recenzja gry:

PC: System MS-DOS i Windows
PSX: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color
DC: Dreamcast

Kolorem zielonym oznaczamy platformę, na którą wkrótce ukaże się lub właśnie ukazała się gra, opisywana przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformy, na które opisywaliśmy daną grę wcześniej. W ten sposób zawsze będziesz wiedział, jakie gry i na jakie platformy opisywaliśmy wcześniej.

Po polsku czy angielsku?

Z tego okienka dowiesz się, czy opisywana przez nas gra jest dostępna w wersji polskiej, czy angielskiej.
A - gra dostępna jest w wersji angielskiej
PL - gra została spolszczona

Cena

Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie zakup danej gry. Ceny podajemy według informacji oficjalnego dystrybutora produktu. Jeżeli zdarzy się, że w chwili pisania recenzji cena nie będzie jeszcze ustalona, wtedy napiszemy: cena nieznana. Zawsze staramy się jednak określić jej wysokość choćby w przybliżeniu.

Producent / Wydawca

Znajdziesz tutaj informację o tym, jaka firma jest producentem danej gry, a także kto jest jej wydawcą w Polsce. Dzięki temu będziesz wiedział, do kogo się zwrócić w razie kłopotów.

Liczba osób

Tutaj dowiesz się, ile osób może równocześnie bawić się daną grą. Dzięki temu będziesz wiedział, ilu kolegów zaprosić do domu na rozgrywkę multiplayer.
Pamiętaj jednak, że w niektóre gry może bawić się tylko jedna osoba, a w inne można grać tylko w Internecie.

Wymagania sprzętowe

Piękna oprawa graficzna gry często sprawia, że do jej uruchomienia potrzeba bardzo dobrego komputera, z odpowiednim procesorem (np. Pentium II 400 MHz), dużą pamięcią (np. 64 MB RAM) i sporą ilością wolnego miejsca na twardym dysku (np. 600 MB HD). Przed kupnem gry musisz więc wiedzieć, czy masz odpowiedni sprzęt.
Min. - wymagania minimalne. Na gorszym sprzęcie w grę praktycznie nie da się grać.
Zal. - wymagania zalecane. Dopiero na takiej konfiguracji widać wszystkie zalety gry.

PC | PSX | N64 | DC | PL

CLICK! ATTACK
Świetna Akcja

2,90 zł | Wyd. H.Bauer | 1– ∞ graczy

Min.: 486, 32 MB RAM, 60 MB, ciekawość świata, otwarty umysł *Zal.:* Pentium 166 MHz, 64 MB RAM, 80 MB, interesowanie się komputerami, Internetem

Grafika 6 | Dźwięk 6 | Frajda 6

Świetna grafika, profesjonalne teksty o grach, o sprzęcie komputerowym oraz Internecie
Uwaga! Możesz się od niego uzależnić! Nie da ci chwili wytchnienia!

Tego jeszcze nie było! Znajdziesz tutaj wszystko, czego szukasz, a nawet dużo więcej — 6

Grafika

Tutaj oceniamy grafikę programu. Zwracamy uwagę na wiele elementów, m.in. na bogactwo szczegółów graficznych czy pojawianie się pikseli.

Dźwięk

Na naszą ocenę dźwięku ma wpływ wiele elementów. Ważne jest, czy po skończeniu gry nucimy sobie muzykę z niej pod nosem, czy wyłączamy głośniki w środku zabawy.

Frajda

Przyjemność, jaką odczuwasz podczas zabawy w daną grę. Czasami nie ma wiele wspólnego z grafiką i dźwiękiem. Niektóre gry mają fatalną grafikę i jeszcze gorszą muzykę, ale są super!



To nam się podobało

W tym miejscu wymieniamy zalety testowanego programu.



To się nam nie podobało

Od drobnych mankamentów po poważne błędy. Tutaj podajemy, dlaczego gra nam się nie spodobała.

Krótkie podsumowanie

Tutaj staramy się krótko i zwięźle podsumować dany program.

Nasza ocena

Wystawiamy ocenę każdemu testowanemu przez nas programowi! Dzięki temu od razu będziesz wiedział, czy warto wydać na ten program wszystkie pieniądze, czy lepiej trzymać się od niego z daleka.

CLICK! oceny

1 – Beznadzieja
Nawet jeżeli ktoś będzie dawał ci tę grę za darmo, pod żadnym pozorem jej nie bierz. Nie ma sensu.

2 – Słabizna
Nie jest najgorsza, ale niebezpiecznie zbliża się do granicy, kiedy możesz wyrzucić ją na śmietnik.

3 – Przeciętniak
Ani grzeje, ani ziębi. Jest tania? Możesz ją kupić. Jest droga? Lepiej wybierz coś lepszego.

4 – Niezły
Ma swoje wady i zalety, ale ogólny bilans wychodzi na plus.

5 – Przodownik
Znajduje się na czele list przebojów miesiąca. Grasz, grasz i ciągle nie masz go dosyć.

6 – Rewelacja
Nawet jeżeli masz się zadłużyć, powinieneś mieć go w swojej kolekcji. Absolutny wygrany numeru.

GATUNKI

W metryczce podajemy także, do jakiego rodzaju należy gra i dodajemy kilka przybliżających ją określeń, np. strategia kulinarna. Oto jakie wyróżniliśmy rodzaje:

AKCJA (ACTION)

Dużo strzelania i walki. Świat przedstawiony jest często z punktu widzenia pierwszej osoby (tzw. FPP: First Person Perspective). Klasyczne przeboje tego typu to „DOOM" i „QUAKE".

BIJATYKI

Pojedynki o wysokie wygrane (czyli o spotkanie się z wieeelkim bossem). Miłośnicy tego gatunku od lat toczą zażartą dyskusję, która seria jest lepsza:„TEKKEN" czy „VIRTUA FIGHTER".

LOGICZNE

Gry dla miłośników wysilania szarych komórek. Takie przeboje jak „TETRIS" pojawiają się na rynku bez hu-ku, ale za to konsekwentnie gromadzą na koncie swoich producentów pokaźne zyski.

PRZYGODÓWKI

Gry dla ludzi o umiejętnościach Mac Gyvera. Musisz w nich bowiem np. pokonać bagna bez łódki („SECRET OF MONKEY ISLAND"), czy obsadzić Śmierć w głównej roli w sztuce teatralnej („DISCWORLD").

WYŚCIGI

Szybkie samochody, tory i zawodnicy. Rekordy za rekordami. O palmę pierwszeństwa na torach walczysz w takich przebojach jak „NEED FOR SPEED", czy „WIPEOUT 64".

ZRĘCZNOŚCIÓWKI

Wymagają małpich rąk, refleksu kobry i zwinności pantery. Tylko wtedy będziesz mógł zmierzyć się z hitami w stylu „CRASH BANDICOOT", czy „BANJO– KAZOOIE"

STRATEGIE

Gry wymagające logicznego myślenia i sprawnego podejmowania decyzji. Wyróżnia się wśród nich strategie turowe („CIVILIZATION") oraz strategie czasu rzeczywistego RTS („STARCRAFT").

SPORT

Piłka nożna („FIFA 2000"), hokej („NHL 2000") i koszykówka („NBA LIVE 2000"). W grach sportowych wystąpiły chyba już wszystkie możliwe dyscypliny.

RPG

Kierujesz bohaterem lub drużyną śmiałków, których umiejętności wzrastają w czasie gry. Klasyka tego gatunku to seria „ULTIMA".

SYMULATORY

Skomplikowane gry, w których trzeba wykazać się umiejętnością np. pilotowania (wirtualnego) samolotu („FALCON 4.0").

W numerze

SPIS ...treści



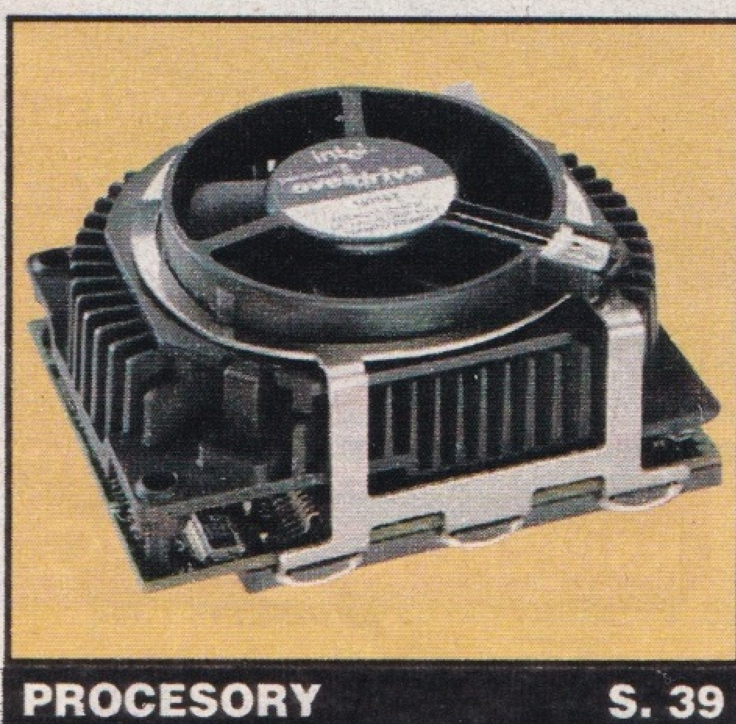


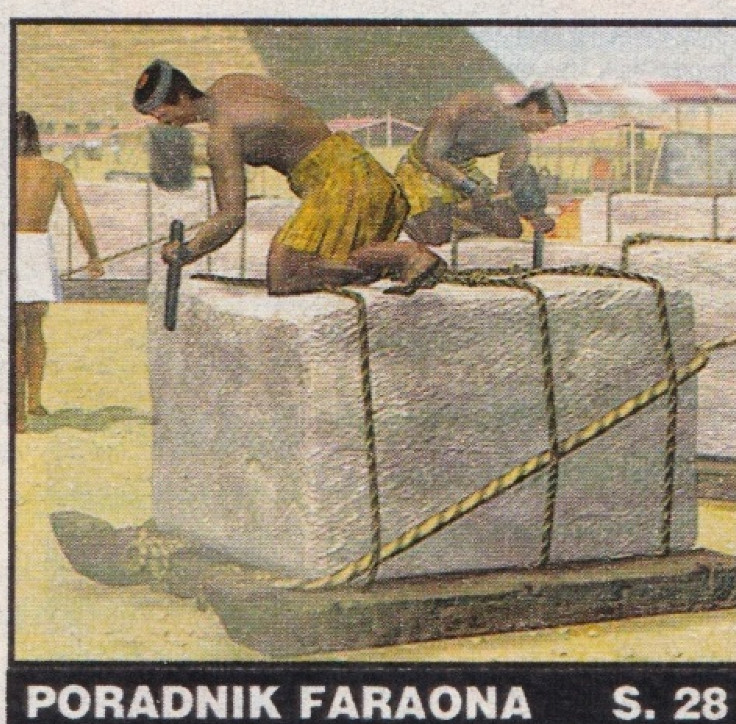
NOX S. 10



ULTIMA 9 S. 14

KOMIKSY S.20


PROCESORY S. 39


PORADNIK FARAONA S. 28



CROC 2 S. 16



IRIDIUM S. 56




STUART MALUTKI S. 50



WITAJCIE!

W tym numerze, poza recenzjami najnowszych gier, przygotowaliśmy kilka niespodzianek. Dowiecie się, w jaki sposób można samemu stworzyć komiks i poznacie sekrety cyfrowej muzyki. Powiemy Wam także jak bronić się przed wirusami komputerowymi i przedstawimy globalny system łączności Iridium. Oczywiście nie mogło również zabraknąć też konkursów! A więc życzymy Wam miłej lektury...

TWÓJ ELEKTRONICZNY PRZYJACIEL S.42

DIE HARD TRILOGY 2 S.24


FLIGHT SIMU LATOR 2000 S. 19

Następny numer za dwa tygodnie 30 marca a w nim SUPERPLAKTY!

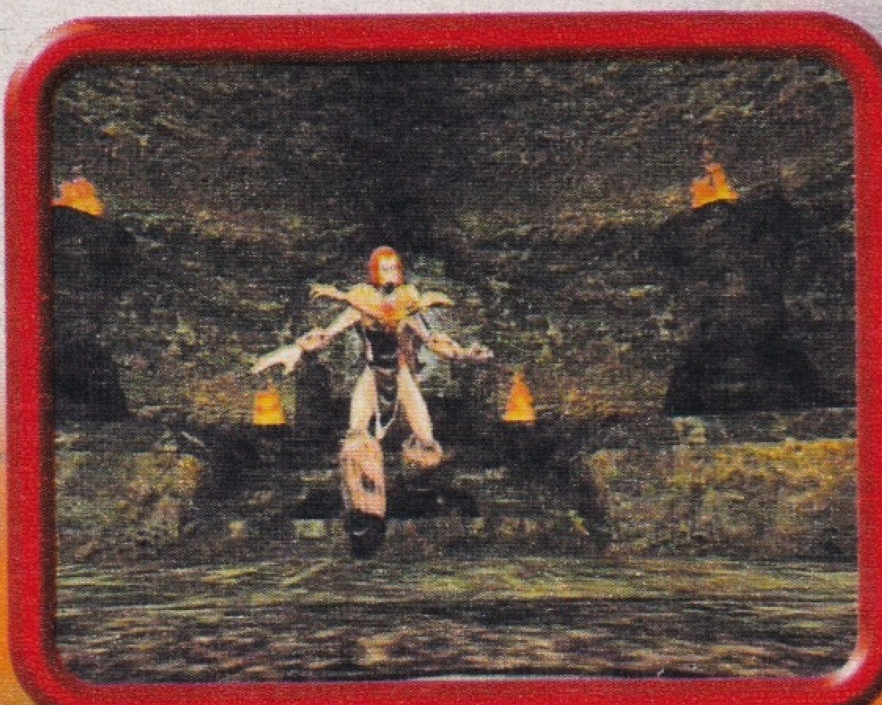




Ta sympatyczna wampirzyca tylko czeka, aby zrobić użytek ze swojego zębatego narzędzia

Przesiadywanie zbyt blisko kominka grozi samospaleniem. To boli, aj...

Vampire: The Masquarade Redemption



Pozory mylą! Ten pan wcale nie ma zamiaru powitać cię serdecznym uściskiem

Niedługo w swoje ręce dostaniesz dwie gry, oparte na kanwie słynnych systemów fabularnych RPG: VAMPIRE oraz WEREWOLF. Oba tytuły tylko z pozoru wydają się być wiernymi adaptacjami książkowego RPG

VAMPIRE będzie wprawdzie oparty na słynnym systemie fabularnym („Wampir: Masakarada"), wydanym również w Polsce, ale nie spodziewaj się po nim klasycznego RPG. **Zapowiada się raczej gra akcji z mocnymi korzeniami fabularnymi, która będzie wykorzystywała zasady funkcjonowania systemu RPG.** Jednak większość przygód, w których będziesz brał udział, jest adaptacjami najlepszych historii, wydanych w ostatnich latach jako dodatki do „Wampira: Maskarady".

Wcielisz się w Christofa, który od jakiegoś czasu nie jest już zwyczajnym człowiekiem. Chociaż kiedyś sam dowodził krucjatami przeciwko wampirom oraz ożywieńcom, teraz nawet nie pamięta, kiedy stał się taki jak ONI. Jako młody wampir służy w klanie Brujah i będzie zmuszony do wykonania szeregu przeróżnych misji, pod wspólnym znakiem walki i mrocznej tajemnicy.

Akcja VAMPIRE rozgrywa się w wielu miastach, które odwiedzać będziesz w różnych epokach. Trzeba więc będzie przebrnąć np. przez średniowieczne uliczki czeskiej Pragi, czy poddać się mistycznemu urokowi Wiednia. Dopiero później wkroczysz z Christofem w epo-



Bycie wilkołakiem ma swoje zalety. Wystarczy spojrzeć na te mięśnie – takiemu to mało kto podskoczy

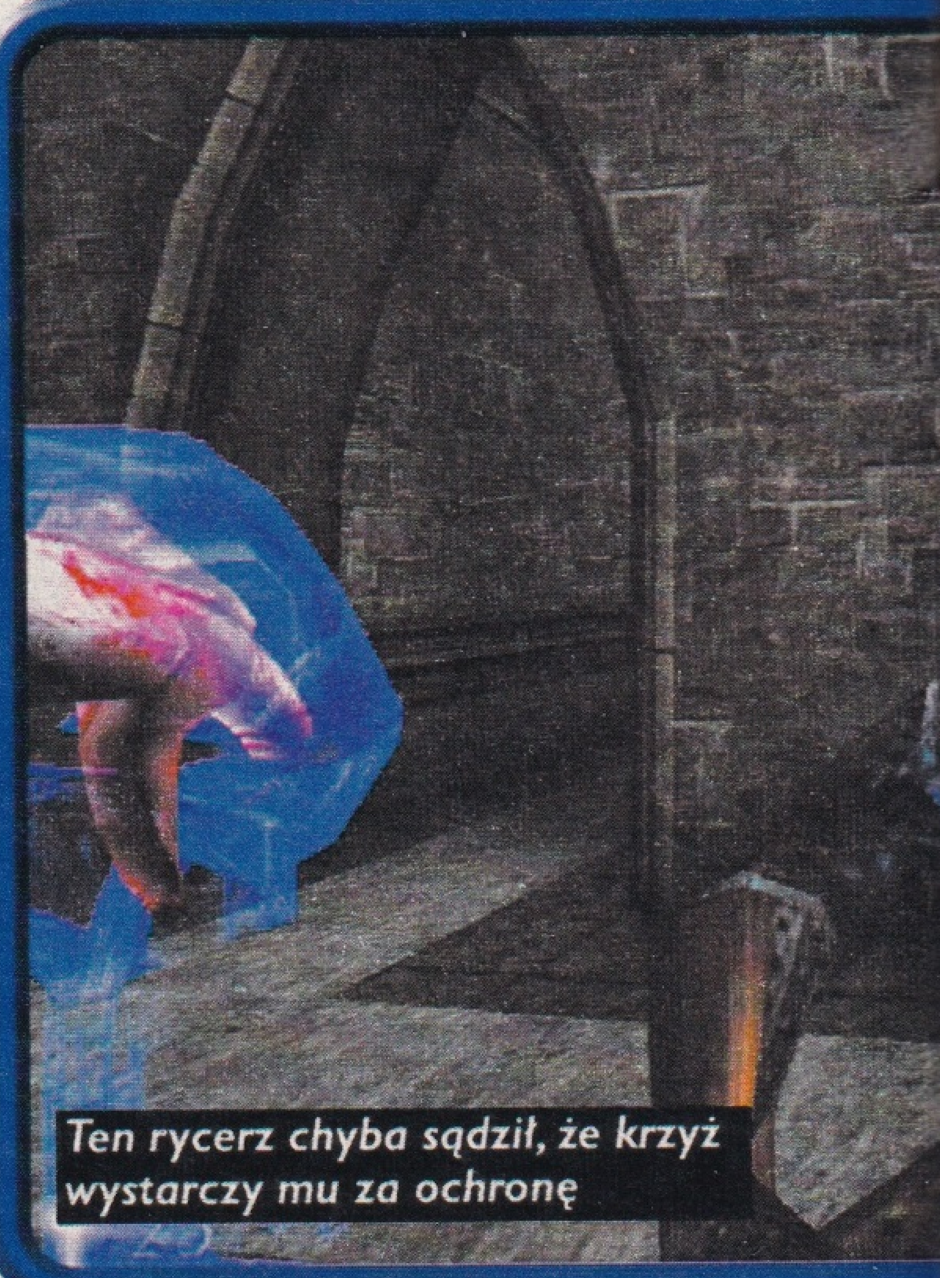
Werewolf: The Apocalypse

Oczywiście WEREWOLF będzie posiadać elementy RPG, ale ma to być bardziej połączenie gry akcji (z widokiem z oczu bohatera) i elementów systemu fabularnego z naciskiem położonym na przygodowe aspekty tego ostatniego.

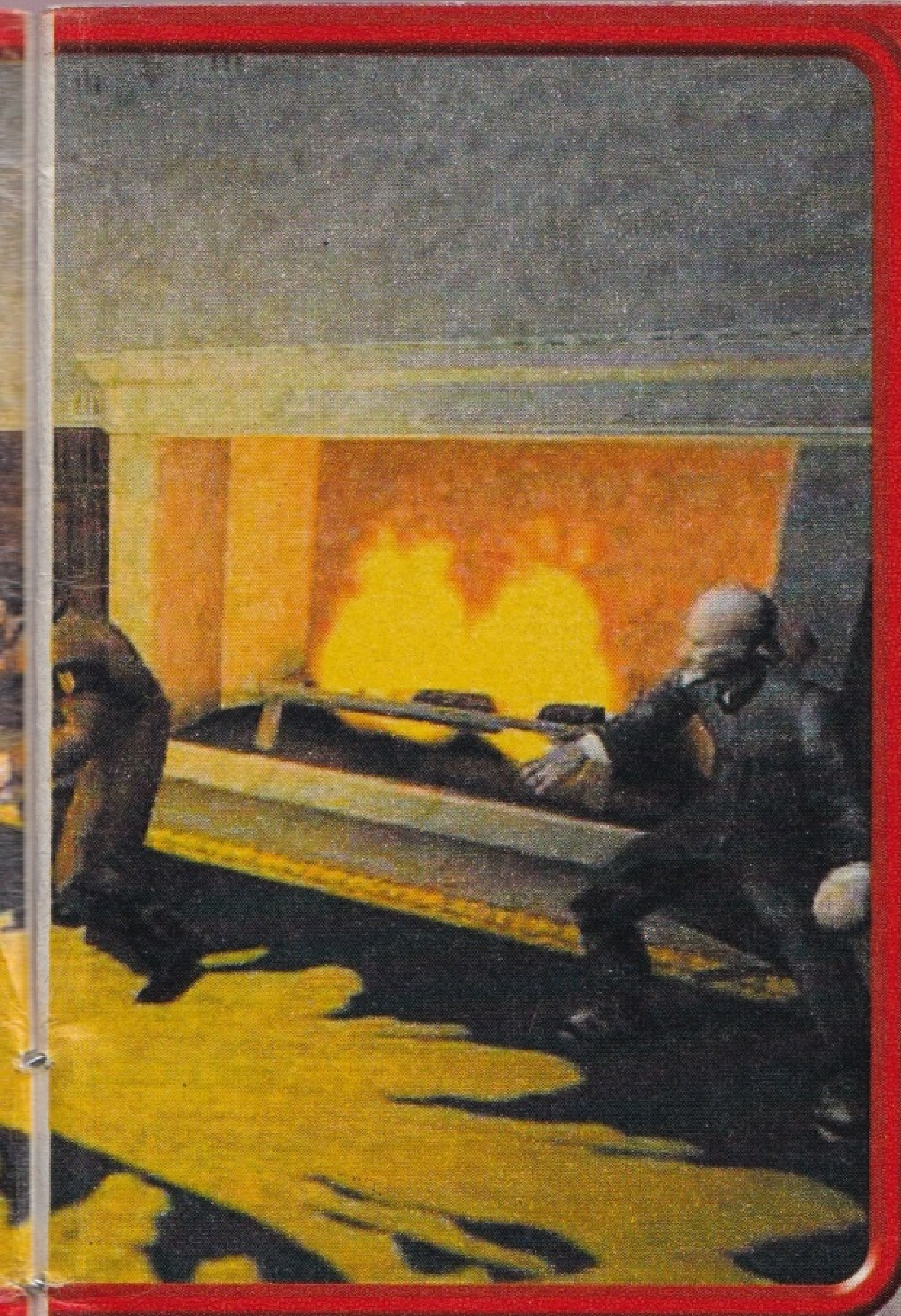
Fabuła ma być jedną z najmocniejszych stron gry. Stopniowo zostaniesz wprowadzony w tajniki opowieści, ale możesz być także pewien, że nie zabraknie nieoczekiwanych zwrotów akcji. Producenci postawili bowiem przed sobą zadanie, żeby nie dopuścić, abyś się nudził. Nastrój grozy mają stworzyć między innymi tajemnicze zagadki, pasjonujące pojedynki i nieobliczalność głównego bohatera. Także muzyka, alarmująca o nadchodzącym zagrożeniu, ma swój udział w zapewnieniu mrocznej atmosfery.

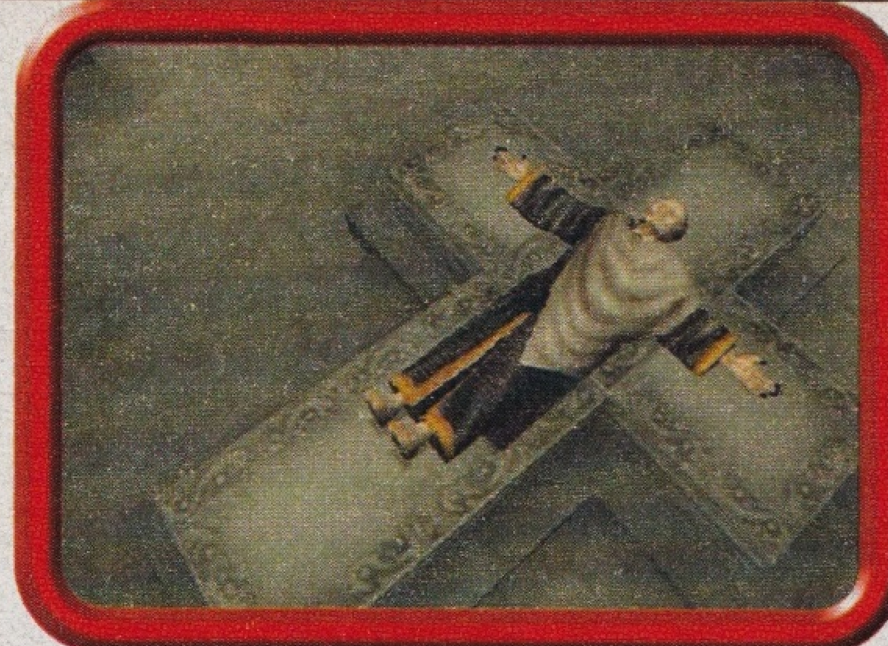
Wcielisz się w bohatera, który musi wykazać się intelektem, zręcznością i żądzą zwycięstwa. Przyjdzie ci bowiem decydować o losie Ryana McCullougha, który nie zdaje sobie sprawy z faktu, że jest wilkołakiem. Będziesz musiał pomóc mu w odkryciu prawdy i odnaleźć stado, do którego należy, a następnie wesprzeć

Wycie do księżyca, to całkiem ciekawa rozrywka na długie, samotne wieczory

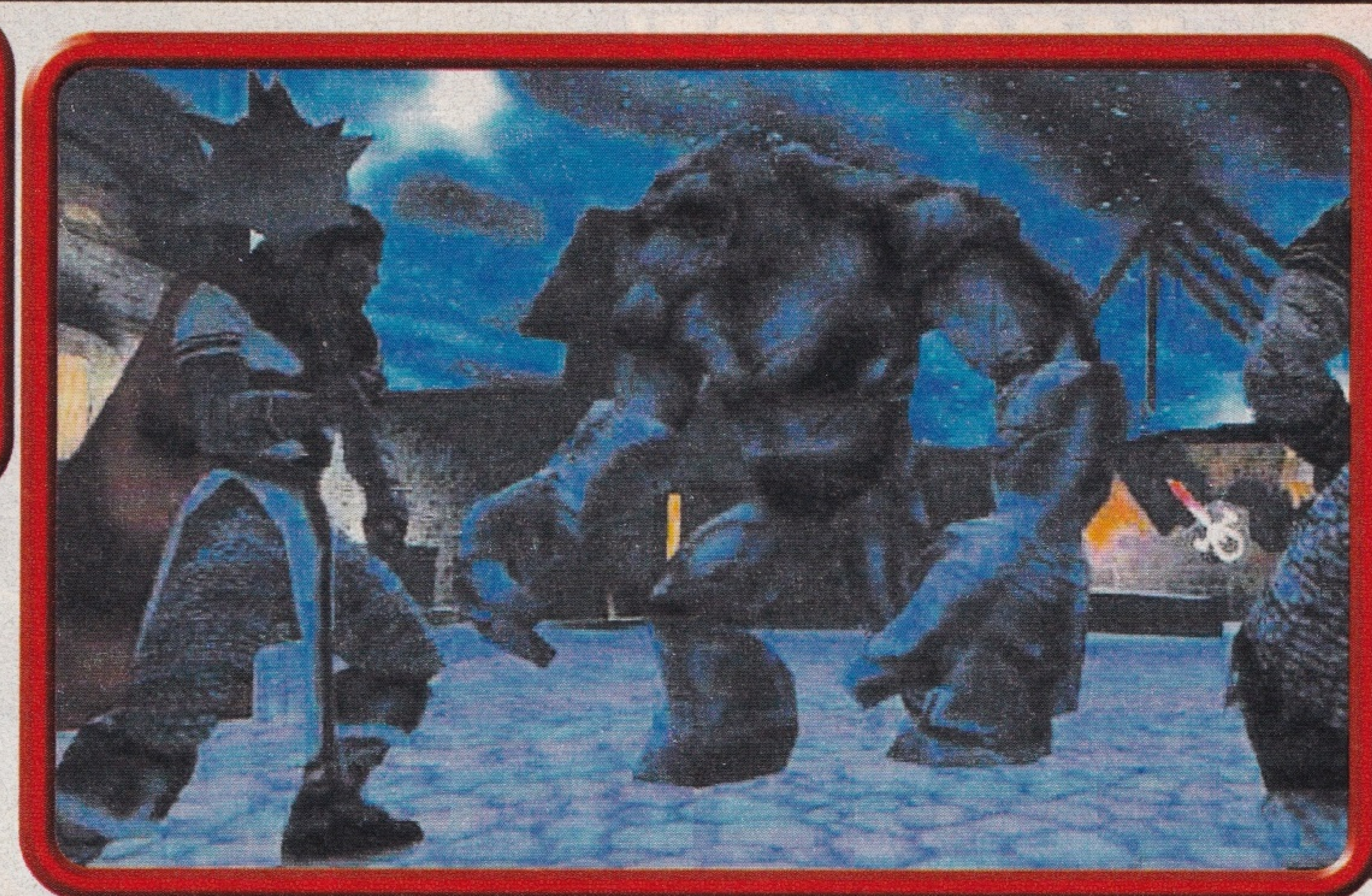


Ten rycerz chyba sądził, że krzyż wystarczy mu za ochronę





Leżenie krzyżem – jeden z pewniejszych sposobów ochrony przed wampirami



Mimo że wampiry są bardzo potężne, mogą trafić na jeszcze groźniejsze istoty. Spotkanie z golemem na pewno nie będzie należało do najprzyjemniejszych

kę bliższą naszej. Znajdziesz się wtedy na kamiennym bruku Londynu oraz w nowoczesnym Nowym Jorku.

VAMPIRE w trybie wieloosobowym (przez sieć LAN, ale przede wszystkim w Internecie) to nie znane ci dotąd przeżycie. Wszystko dlatego, że wprowadzono innowacyjną formę narracji i będziesz mógł sam kreować fabułę! Dzięki swojej nieliniowości VAMPIRE pozwoli ci prowadzić za każdym razem inną rozgrywkę. Specjalny serwer do gry umożliwi nie tylko prowadzenie własnej kampanii. Będzie można wykorzystać także tryb Cooperative (Współpracy) oraz zabawić się w „polowanie na czarownice", w którym sam wcielisz się w myśliwego, a twoi koledzy w postacie, na które będziesz polować.

Dzięki specjalnie napisanemu dla potrzeb gry modelowi tworzenia szaty graficznej VAMPIRE: THE MASQUARADE będzie niezwykłą grą 3D. System ten pozwala np. na bardzo realistyczne generowanie mgły, która w grze odgrywa bardzo ważną rolę. Co ciekawe, umożliwia on także specjalne wykorzystanie tekstur, tworzączch cały mroczny świat gry.

Bardzo ważną rolę odegra także muzyka, która nie dość, że została dopasowana do odpowiednich epok, w których rozgrywa się VAMPIRE, to jeszcze jest charakterystyczna dla każdego z miast. Firma Activision zapowiada, że gra będzie dostępna jeszcze przed wakacjami, ale trzeba wziąć pod uwagę, że premiera już raz była przekładana. **Jedno jest jednak już teraz pewne: VAMPIRE ma szansę stać się jedną z najlepszych gier w swoim gatunku (chociaż wiadomo, że będzie miała trudnych konkurentów).**

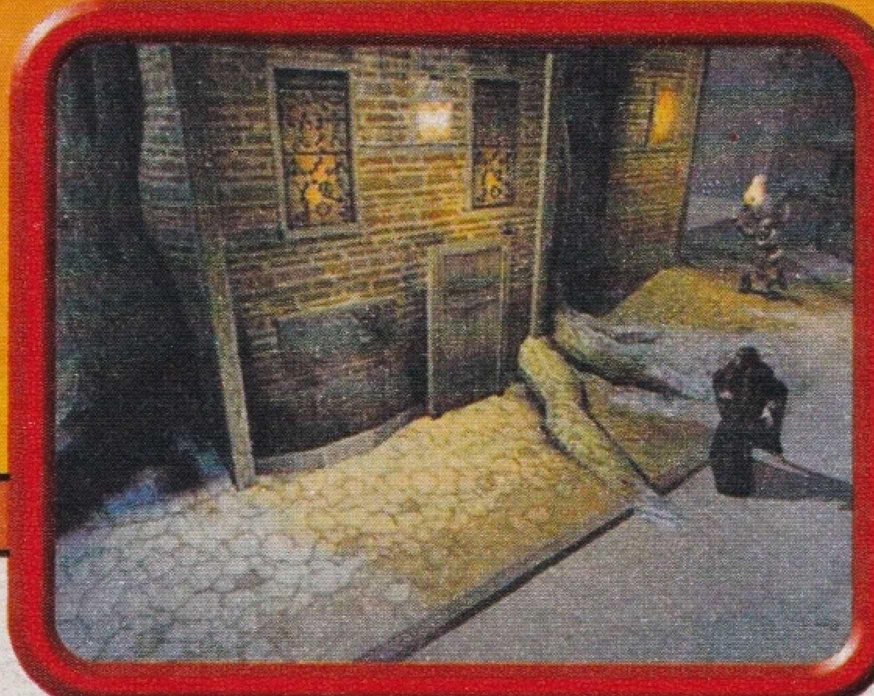
PC	PSX	N64	DC	A

Vampire: The Masquarade...
Krwiste Action

Premiera: lato 2000

Activision/LEM	1-8 graczy

Uważajcie, bowiem **VAMPIRE** może zaatakować każdego z was, a wtedy możecie już nie odejść od komputera



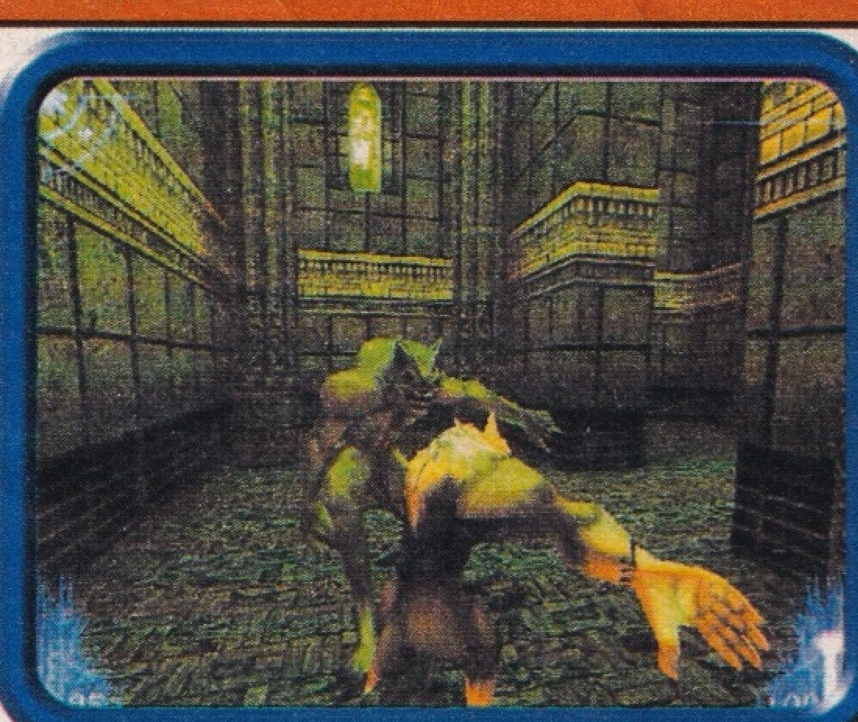
Najlepszym sposobem na wpadnięcie w kłopoty są nocne wycieczki po mieście



I kto powiedział, że na cmentarzu zawsze panuje spokój i cisza?

INFO
BIAŁY WILK

Książkowe RPG (Role Playing Game), w których gracze wcielają się w różne postacie, bardzo często ograniczone są przez ścisły zestaw zasad. Inaczej jest natomiast w przypadku doskonałych systemów firmy White Wolf (Biały Wilk), takich jak VAMPIRE: THE MASQUERADE, WEREWOLF: THE APOCALYPSE, czy MAGE: THE ASCENSION. W grach tych najważniejsza jest bowiem wyobraźnia graczy i umiejętność wykreowania postaci, przy wykorzystaniu małej liczby zasad. Bardzo ważną rolę odgrywa w tych systemach mroczna i tajemnicza fabuła. Nawet jeżeli głównym bohaterem gry jest wampir, to nie oznacza, że chodzi w niej o zabijanie ludzi i wysysanie z nich krwi. Akcja skupia się bowiem na przedstawieniu mrocznych zakamarków duszy różnych istot.



Spotkanie z innym wilkołakiem może skończyć się mocnymi uściskami

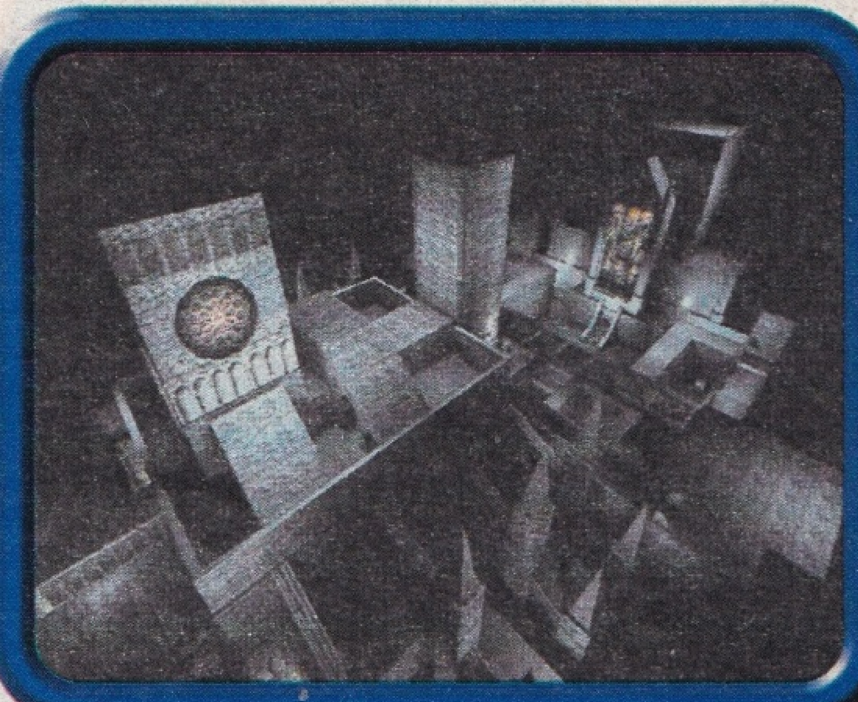
współbraci w walce z demonicznym przeciwnikiem. Na początku nie będziesz świadom koszmaru, w jaki wpakował się Ryan. Dopiero później, gdy dotrzesz do stada, tajemnica częściowo zostanie odkryta.

Zaletą widoku z oczu bohatera będzie możliwość pełnej kontroli nad swoim bohaterem podczas walki. Co ciekawe, będzie się ona rozgrywać na trzy całkowicie odmienne sposoby. Ryan jako człowiek może wykorzystywać w walce zarówno pięści jak i wszelaką broń białą. W ciele wilkołaka będziesz musiał walczyć przy pomocy pięści, pazurów i zębów. Kiedy będziesz wilkiem, jedyne co ci pozostanie w walce, to rzucenie się na przeciwnika i zagryzienie go na śmierć. Musisz jednak pamiętać o tym, że nigdy nie będziesz do końca pewny, w jakim stadium przemiany Ryana przyjdzie ci walczyć. Z tego powodu musisz opanować trzy zupełnie odmienne systemy walki.

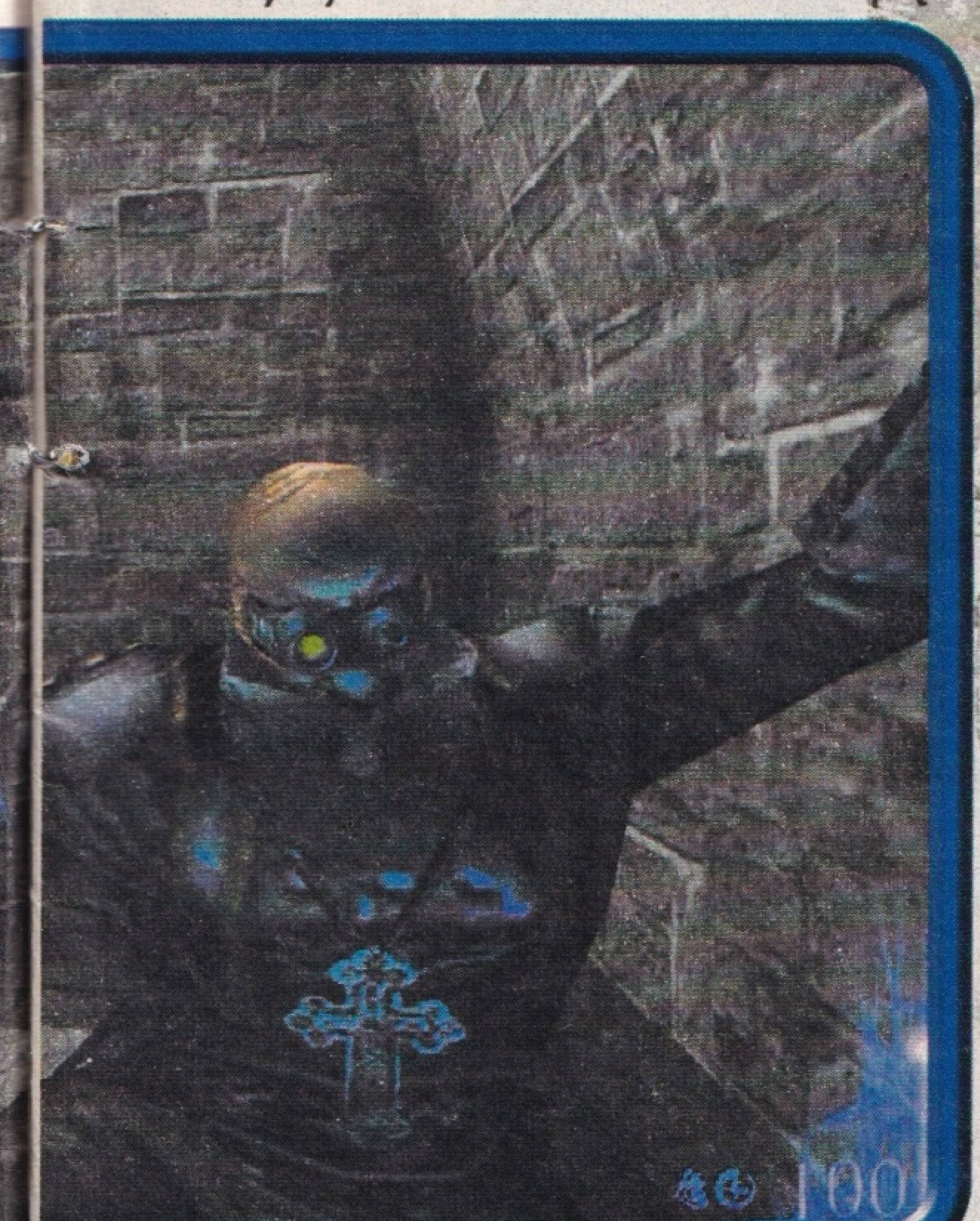
Szata graficzna w WEREWOLF powstała na bazie modelu przygotowanego dla UNREAL, dzięki czemu można spodziewać się pięknej, dopracowanej i oddającej mroczny klimat grafiki.

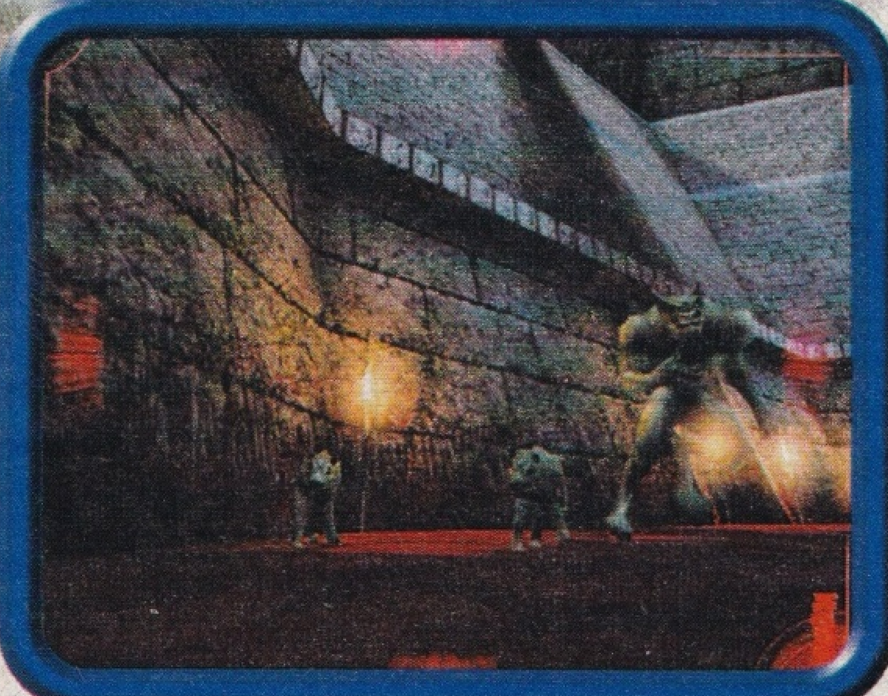
Jeśli zaś chodzi o tryb wieloosobowy, to nie będzie się on wyróżniał od potyczek znanych z QUAKE 2 – będzie np. tryb Cooperative oraz Deathmatch.

WEREWOLF: THE APOCALYPSE to na pewno groźny konkurent dla VAMPIRE: THE MASQUARADE i THIEF 2. Miejmy nadzieję, że już niedługo będzie można się przekonać, który z nich jest lepszy i która gra wygra rywalizację.



Akcja gry będzie się toczyć również w bardzo mrocznych lokacjach





Inne wilkołaki nie zawsze okażą się twoimi sprzymierzeńcami



Takie spojrzenie nie wróży nic dobrego. Lepiej nie mów o jedynce z klasówki...

PC	PSX	N64	DC	A

Werewolf: The Apocalypse
Zwierzęce Action

Premiera: wiosna 2000

Dreamforge Studios	1-8 graczy

Dzięki **WEREWOLF** możesz przekonać się, jak to jest być wilkołakiem – i to bez ganiania nocą po lesie

Tekst: Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz

ICEWIND D.A.L.E


Ściana za plecami – nikt nie zajdzie cię od tyłu, ale nie masz jak uciekać


Cip, cip, kurczaczki! Mówiłem, żebyście nie plątali mi się pod nogami

ICEWIND DALE to kolejne RPG autorów WRÓT BALDURA i PLANESCAPE: TORMENT. Czy okaże się równie dobre, jak słynni poprzednicy?


Lodowe potwory to trudny przeciwnik. Już wykończyły jedną z twoich towarzyszek

Scenariusz gry oparty jest na słynnej trylogii R.A. Salvatore, wydanej u nas pod tytułem „Doliny Lodowego Wichru". Choć akcja będzie rozgrywać się w znanej z powieści fantastycznej krainie Forgotten Realms, to w grze nie wystąpi żaden z głównych bohaterów książek (np. Czarny Elf Drizz). Przygody mają bowiem rozgrywać się przed narodzinami tych postaci.

Kraina Forgotten Realms została przedstawiona w najbardziej znanym książkowym RPG, AD&D (Advanced Dungeons and Dragons). Swobodne polskie tłumaczenie tytułu tego systemu to Zaawansowane Podziemia i Smoki. **ID ma nawiązać właśnie do korzeni systemu i przenieść gracza do podziemnych korytarzy (już teraz przygotowano ponad 50 poziomów, a ta liczba ma się znacznie powiększyć).** Szkoda tylko, że w grze nie wystąpią smoki...

Dla osób lubiących otwarte przestrzenie przygotowano także takie lokacje jak pokryte śniegiem góry, ruiny elfickich miast i wiele innych, tajemniczych zakamarków (na razie opracowano dziesięć głównych obszarów).

Na pierwszy rzut oka ID przypomina swojego poprzednika, WROTA BALDURA. Będzie tutaj wykorzystany podobny system przedstawiania grafiki, wystąpią takie same rasy (niestety, nie będziesz mógł mieć w drużynie Czarnego Elfa), dostępne będą identyczne profesje. Oczywiście pojawią się nowe potwory, potężniejsze czary a walka stanie się większym wyzwaniem. Zaletą ID będzie również znacznie większa niż we Wrotach Baldura liczba tzw. NPC (czyli postaci niezależnych, których poczynaniami nie możesz sterować). Nie zechcą oni jednak przyłączyć się do twojej drużyny.

Twórcy gry większy nacisk zamierzają położyć także na grę zespołową. Będziesz mógł stworzyć z kolegami jedną drużynę lub zmierzyć się z nimi w zaciętej walce. Takie skupienie się na zabawie w kilka osób zmniejszy znaczenie fabuły, która nie będzie tak rozbudowana, jak w przypadku np. PLANESCAPE TORMENT. Twórcy gry nie ukrywają, że główną rolę w ich dziele odegra walka.

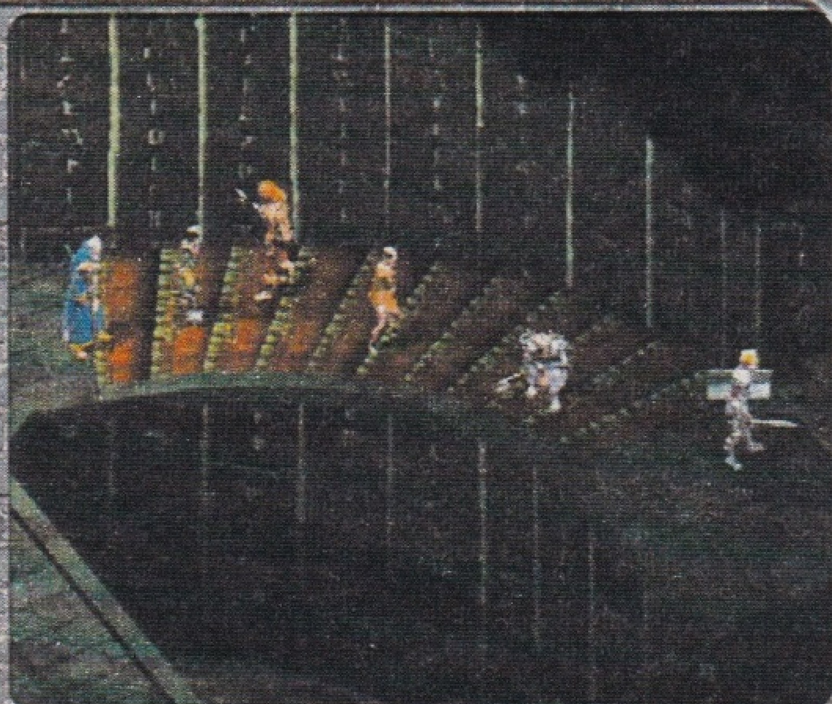
Na razie wiadomości wydzielane przez twórców gry są skąpe, ale można być pewnym, że zostanie ona przetłumaczona na polski, a głosy podłożą sławni polscy aktorzy.


Pół elfka wygląda łagodnie, ale to tylko pozory

Tak wygląda główny znak graficzny gry. Prawda, że śliczny?


Srogi wyraz twarzy i błysk w oku. Ratuj się kto może!


Czasami ilość jest lepsza od jakości


Podziemia i podziemia, a gdzie smoki?

PC	PSX	N64	DC	PL

Icewind Dale
Pełne Fantazji RPG

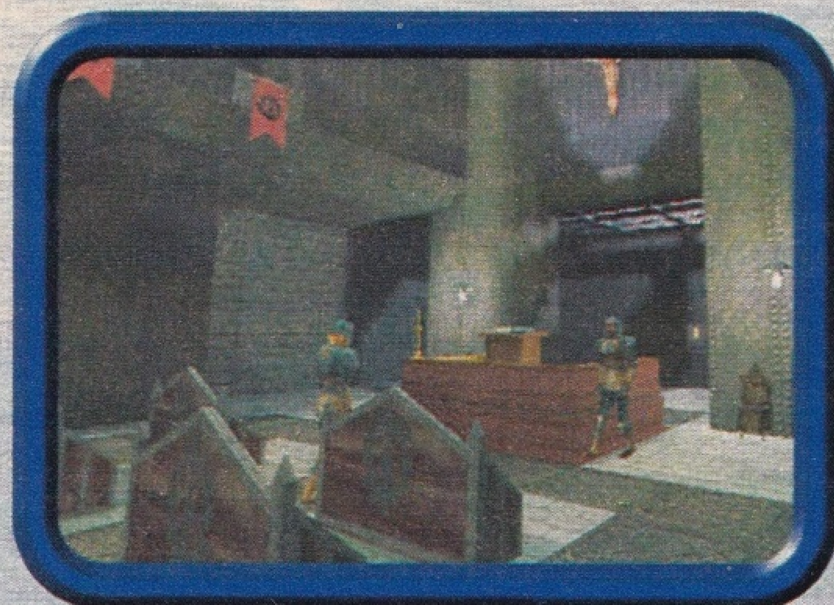
Premiera: jesień 2000

Interplay / CD Projekt | 1-8 graczy

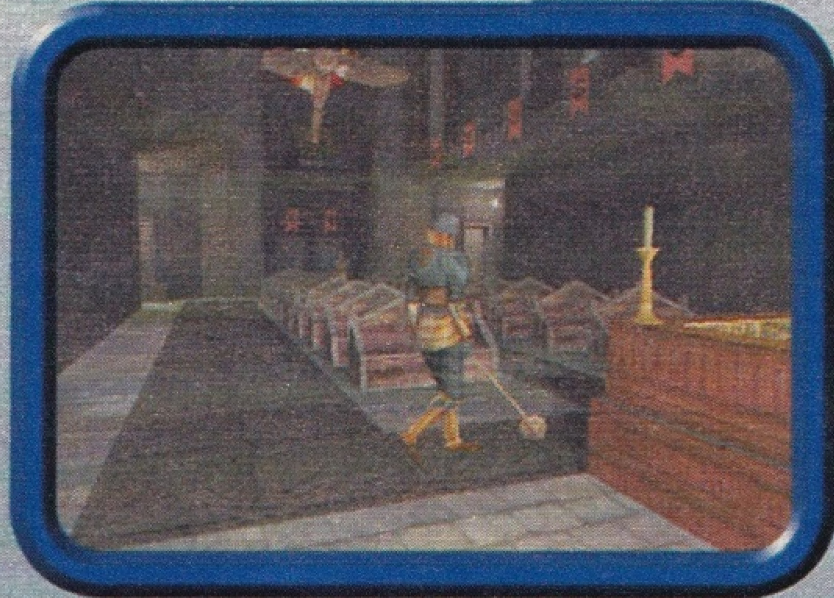
Icewind Dale na razie bardzo przypomina Wrota Baldura. Na pewno nie jest to jednak wada, ale zaleta

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

Thief 2: The Metal Age



Nawet najmniejszy szelest może cię zdradzić, poczekaj na właściwą chwilę



Strażnicy są bardziej czujni niż w poprzedniej części, reagują natychmiast

Pierwsza część gry odniosła wielki sukces, a graczom spodobała się oryginalna fabuła oraz nowy sposób przedstawienia akcji. W drugiej części ponownie wcielisz się w bezszelestnego złodzieja Garretta. Tym razem bohater będzie musiał dowiedzieć się, dlaczego ktoś nastaje na jego życie. **Niestety, wykonywanie zawodu złodzieja będzie znacznie trudniejsze.** W mieście pojawi się bowiem nowy szeryf Gorman Truart, którego celem będzie złapanie lub zlikwidowanie wszystkich przestępców. W THIEF 2 również straż ma być o wiele lepiej wyszkolona niż poprzednio. Strażnicy będą potrafili np. ponownie zapalać zgaszone pochodnie. Poza tym mają być oni o wiele bardziej czujni i uważni, a co najważniejsze – będą współpracować ze sobą. Twoi przeciwnicy zauważą także takie detale, jak otwarte drzwi, cień na podłodze, czy brak jakiegoś ważniejszego przedmiotu. Jednak Garrett także będzie miał nowe możliwości. Dzięki rozwojowi techniki otrzyma sztuczne oko, które ma mieć nawet funkcję zoom! Będzie też mógł korzystać z małych zwiadowczych kamer, które przekażą obraz do mechanicznego oka.



PC | PSX | N64 | DC | A

Thief 2: The Metal Age
Realistyczne Action

Premiera: marzec 2000

Eidos / Mirage | 1 gracz

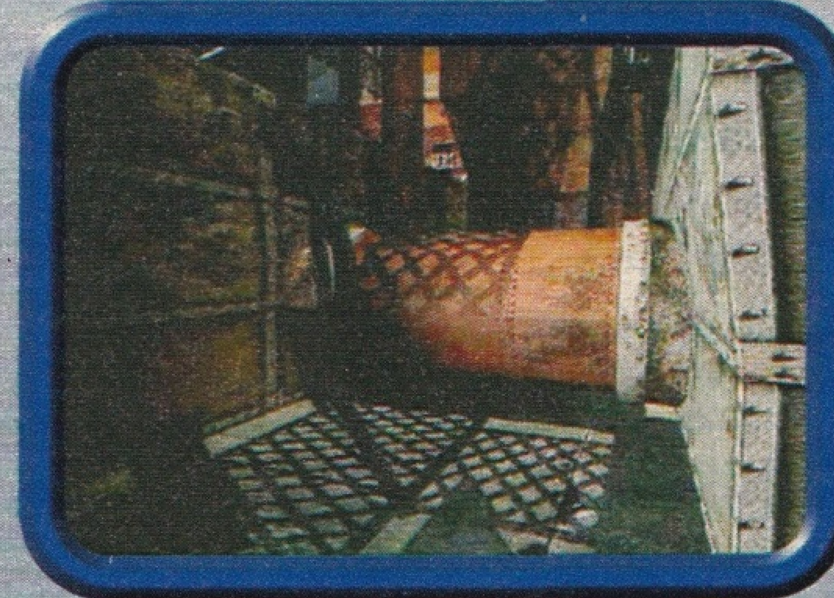
Druga część przygód znakomitego złodzieja w czasach średniowiecza. Tym razem będzie znacznie trudniej

Tekst: Dawid Muszyński

Call of Cthulhu
Dark Corner of the Earth



Obcy, których trzeba będzie pokonać, są doprawdy przerażający



Mroczny i tajemniczy klimat gry wprowadza niesamowitą atmosferę

Dzieła H.P. Lovecrafta są uznawane za arcydzieła horroru. Nic więc dziwnego, że na podstawie jego twórczości powstało tak wiele gier, m.in. seria ALONE IN THE DARK. Oczywiście przygotowywane są następne – jedną z nich jest ZEW CTHULHU: CIEMNY ZAUŁEK ZIEMI. Będzie to Action–Adventure, którego akcja będzie rozgrywać się ok. 1920 roku. **Wcielisz się w postać prywatnego detektywa, który musi uratować świat przed tajemniczymi bestiami.** Bardzo ważnym elementem rozgrywki będzie stan psychiczny głównego bohatera, który pod wpływem stresu może zapaść na rozmaite schorzenia. Mroczna i ponura grafika wprowadzą cię w klimat strachu i niepewności. Przyczynią się do tego także przerażające odgłosy akcji oraz niepokojąca muzyka. Gra posiadać będzie również tryb wieloosobowy, który w przeciwieństwie do zabawy w pojedynkę, będzie nastawiony na prawdziwą akcję i dostarczy ci wielu emocji.



PC | PSX | N64 | DC | A

Call of Cthulhu: Dark...
Przerażająca Akcja

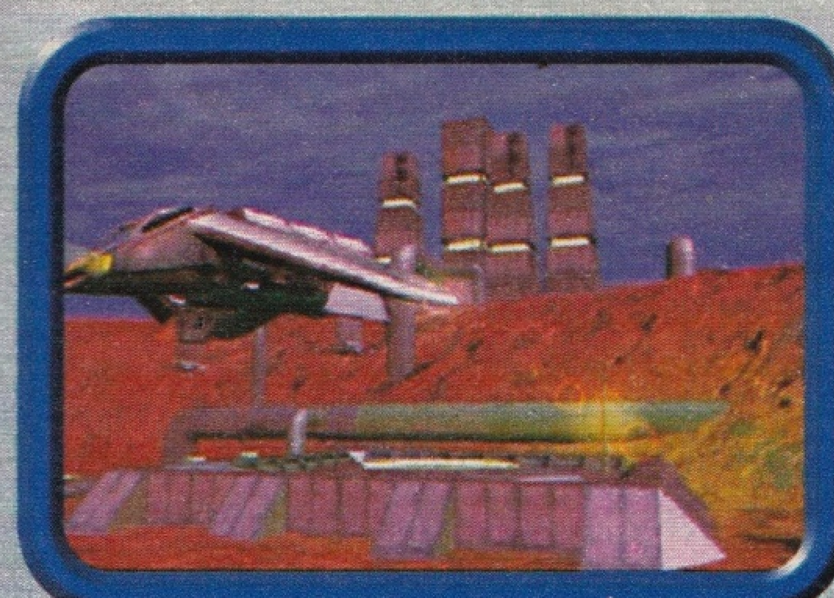
Premiera: 4 kwartał 2001

Headfirst Productions | 1-8 graczy

Być może i tym razem H.P. Lovecraft przerazi równie mocno, jak to czynił w swoich opowiadaniach

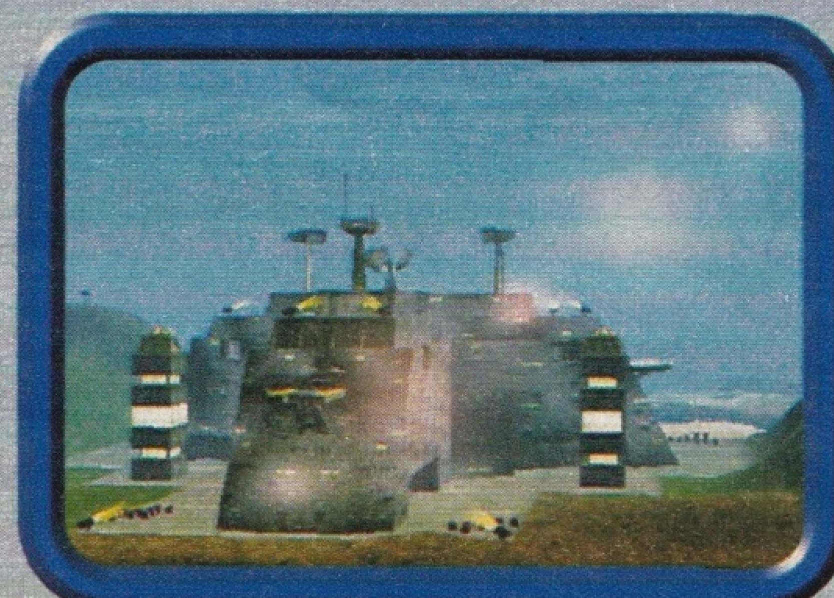
Incoming Forces

Jest to kontynuacja niezbyt głośnej gry sprzed kilku lat o tytule INCOMING. Druga część będzie należeć do ostatnio modnego gatunku gier: 3D ACTION–RTS. Będziesz musiał nie tylko brać udział w walce, lecz także odpowiednio zarządzać surowcami i stawiać budynki.



Transportowiec Ziemian stara się dowieźć posiłki na czas

W INCOMING FORCES **nie będziesz kontrolował Ziemian, lecz Obcych!** Misje będą się rozgrywały na czterech zróżnicowanych nie tylko graficznie planetach. Ciekawostką jest fakt, że kampania została podzielona na cztery przygody, w których dowodzić będziesz różnymi postaciami. Najpierw będziesz zwiadowcą, później tajnym agentem, następnie członkiem piechoty i wreszcie na koniec – pilotem najlepszych jednostek we flocie Obcych. Oprócz kampanii dostępny też ma być tryb Arcade, w którym liczyć się będzie przede wszystkim walka z wykorzystaniem kosmicznych maszyn. Atrakcyjności grze dodaje też fakt, że w każdej chwili będziesz mógł wysiąść z pilotowanego aktualnie pojazdu i przesiąść się na zupełnie inny.



Baza Ziemian namierzyła flotę Obcych – szykuje się pułapka!



PC | PSX | N64 | DC | A

Incoming Forces
Połączenie RTS i Action

Premiera: 3 kwartał 2000

Rage Software/LEM | 1-8 graczy

Wszystko wskazuje na to, że ICOMING FORCES będzie nawet lepsze od BATTLEZONE 2

Teksty: Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz

PREMIERY
NASTĘPNYCH MIESIĘCY*

Kwiecień 2000

PC PSX N64 DC
Hard Truck 2
Wyścigi
1C/Valusoft

PC PSX N64 DC
Tachyon: The Fringe
Symulator
Novalogic

PC PSX N64 DC
Ultima Online: Renaissance
RPG
EA

PC PSX N64 DC
Starlancer
Symulator
Microsoft

Maj 2000

PC PSX N64 DC
Felony Pursuit
Wyścigi
THQ

PC PSX N64 DC
Klingon Academy
Symulator
Interplay

PC PSX N64 DC
Evolva
Action
Interplay

PC PSX N64 DC
Hitman: Codename 47
Action
Eidos

Czerwiec 2000

PC PSX N64 DC
Dark Reign 2
RTS
Activision

PC PSX N64 DC
ONI
Action
Bungie Software

PC PSX N64 DC
Apollo 19
Action
Interplay

*Daty mogą ulec zmianie

HITY

1 Final Fantasy 8



Wasze TOP

1. **Final Fantasy VIII** — SQUARESOFT/MIRAGE – PC, PSX — 5 — No i macie, co chcieliście! Final Fantasy 8 na miejscu pierwszym
2. **FIFA 2000** — EA SPORTS/IPS – PC, PSX — 2 — Stalowa pozycja, FIFA kolejny tydzień utrzymuje się na drugim miejscu
3. **Quake 3** — ID SOFTWARE/LEM – PC, N64 — 6 — Był na pozycji 11, 6, a teraz jest na 3! Czy zajmie miejsce pierwsze?
4. **Driver** — GT INTERACTIVE/LEM – PC, PSX — 1 — Zawodowe wyścigi po ulicach znanych miast Stanów Zjednoczonych
5. **Tomb Raider IV** — EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX — 3 — TR4 bardzo szybko wstrzelił się do pierwszej piątki, ale czy tu pozostanie?
6. **NBA Live 2000** — EA SPORTS/IPS – PC, PSX — N — Sport to zdrowie. Fantastyczne wydanie koszykówki na PC
7. **Unreal Tournament** — GT INTERACTIVE/LEM – PC — 9 — Gra FPP, która cały czas depcze po piętach Quake 3. A może jest lepsza?
8. **Tekken 3** — NAMCO/SONY – PSX — 8 — Konsolowa gra sparingowa. Bijatyka jakich mało. Wspaniała zabawa dla dwojga
9. **Need for Speed IV** — ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX — 4 — Nieoczekiwanie spada z pozycji czwartej. Za to NFS5 pojawił się w notowaniu
10. **Grand Theft Auto** — TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX — 7 — Pościgi, ucieczki i małe przestępstwa – cały czas mają swoich zwolenników

most Wanted

Gry, na które czekamy

1. Diablo 2 (PC)
2. Vampire: The Redemption (PC)
3. Sheep (PC)
4. Commandos 2 (PC)
5. Time Machine (PC)

System TOP 5

PC

1. **Final Fantasy VIII** — EIDOS/MIRAGE — RPG – 159 zł
2. **FIFA 2000** — EASPORTS/IPS — Piłka nożna – 99 zł
3. **Quake 3** — ID SOFTWARE/LEM — Action – 189 zł
4. **Driver** — GT INTERACTIVE/LEM — Action – 99 zł
5. **Tomb Raider 4** — EIDOS/MIRAGE — Action – 155 zł

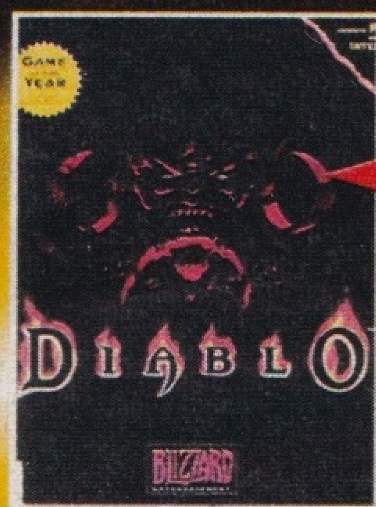
PLAYSTATION

1. **FIFA 2000** — EA SPORTS/IPS — Piłka nożna – 199 zł
2. **Driver** — GT INTERACTIVE/LEM — Action – 199 zł
3. **Tekken 3** — NAMCO/SONY — Bijatyka – 99 zł
4. **Final Fantasy VIII** — SQUARESOFT/SONY — RPG – 199 zł
5. **Need for Speed IV** — ELECTRONIC ARTS/IPS — Wyścigi – 199 zł

NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarine of Time** — NINTENDO — RPG – 249 zł
2. **Star Wars Ep.I Racer** — LUCASARTS — Wyścigi – 259 zł
3. **Quake 2** — ACTIVISION — Action – 259 zł
4. **Banjo Kazooie** — NINTENDO — Zręcznościówka – 239 zł
5. **Donkey Kong 64** — NINTENDO — Zręcznościówka – 269 zł

P 20



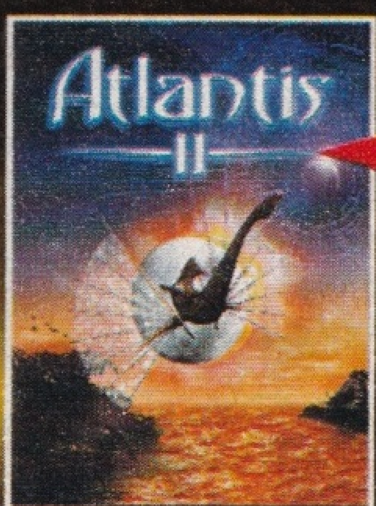
11 Diablo
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Diaboliczna gra, która obrosła w legendę. Wspaniałe RPG
14

12 Starcraft
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Strategia w kosmosie nadal cieszy się dość dużą popularnością
15



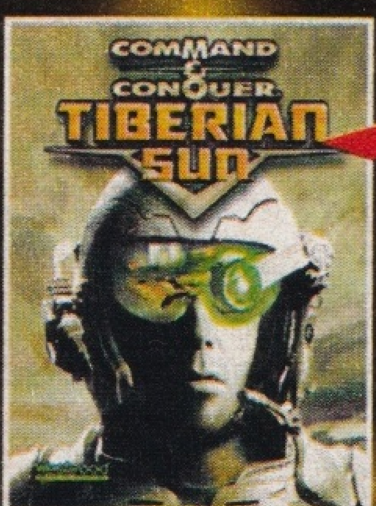
13 Quake 2
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
Starszy brat Q3 wypiera swoich poprzedników
13

14 Half Life
SIERRA/PLAY IT – PC
Kolejny FPP, tym razem walczysz z mutantami
17



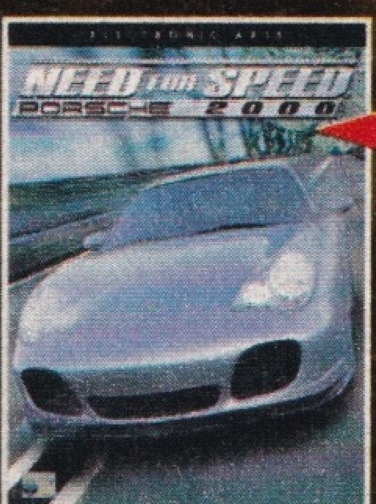
15 Atlantis 2
CRYO/CD PROJEKT – PC
Gra przygodowa przetłumaczona w całości na język polski
18

16 Theme Park World
BULLFROG/EA/IPS – PC, PSX
Okazuje się, że wcale nie jest tak łatwo zbudować dobry park rozrywki
11



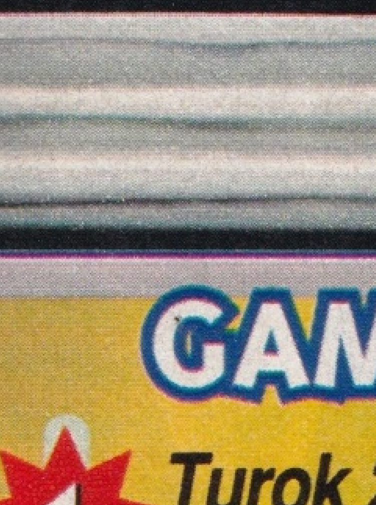
17 C&C: Tiberian Sun
WESTWOOD/IPS – PC
Jedna z najważniejszych pozycji. Walka między dwoma rodami GDI i NOD
19

18 Soul Reaver
EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
Tajemnicza postać, która posiada siły nadprzyrodzone – Soul Reaver
16

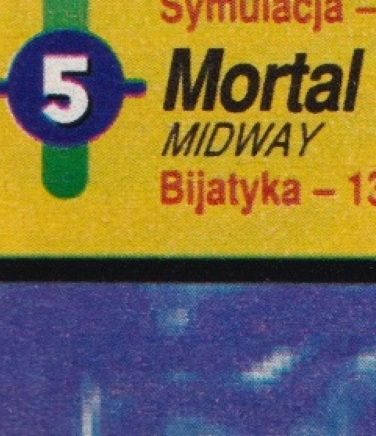


19 Need for Speed: Porsche
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
Nowa propozycja na Waszej liście przebojów
N

20 The Sims
MAXIS/EA/IPS – PC
Wciągająca symulacja życia ludzkiego, ciekawe jak wysoko zawędruje
N







GAME BOY

1. **Turok 2: Seeds of Evil** – ACCLAIM – Action – 149 zł
2. **Top Gear Rally** – KEMCO – Wyścigi – 159 zł
3. **Street Fighter Alpha** – VIRGIN INTERACTIVE – Bijatyka – 149 zł
4. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – Symulacja – 149 zł
5. **Mortal Kombat 4** – MIDWAY – Bijatyka – 139 zł

DREAMCAST

1. **Sonic Adventure** – SEGA – Zręcznościówka – 249 zł
2. **Sega Rally 2** – SEGA – Wyścigi – 249 zł
3. **Virtual Fighter 3tb** – SEGA – Bijatyka – 249 zł
4. **Soul Calibur** – NAMCO – Bijatyka – 249 zł
5. **House of the Dead 2** – SEGA – Action – 249 zł

GRY NA BEZLUDNĄ

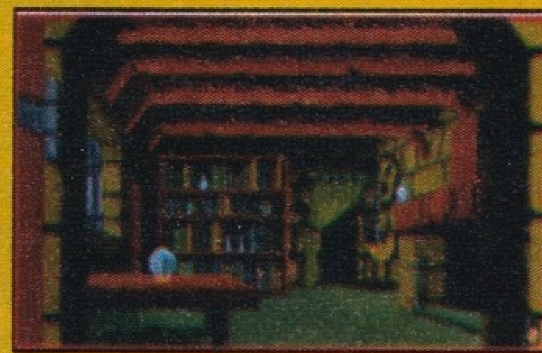
Zdjęcie: Krzysztof Jarosz

ANJA NA BEZLUDNĄ WYSPĘ ZABRAŁABY TRZY KLASYCZNE PRZEBOJE

Anja Orthodox, wokalistka zespołu Closterkeller najbardziej lubi gry przygodowe. Jak nam powiedziała, ostatnio ma mało czasu na zabawę w gry komputerowe, ale wymieniła kilka tytułów, w które kiedyś grała bardzo często.



1 Ultima Underworld (PC)
Fantastyczna gra, skończyłam dwie części i nadal czułam niedosyt. Ta gra ma świetny klimat



2 Ween (PC)
Bardzo śmieszna gra przygodowa. Sprawiła mi dużo zabawy. Lubiłam w nią pograć dla rozrywki



3 Phantasmagoria (PC)
Przygodówki to mój ulubiony rodzaj gier. Lubię gry, w których można zatrzymać się i pomyśleć

NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE HOT 5

1 NOX
WESTWOOD/IPS – PC
Konkurent Diablo 2. Akcja gry toczy się w tajemniczej krainie magii i miecza. Ładna szata graficzna, ciekawe wykonanie

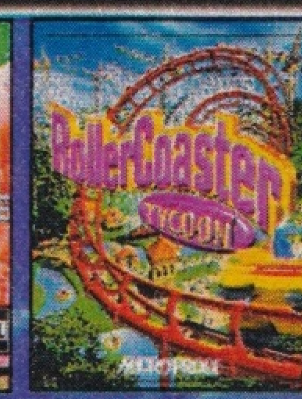
2 Die Hard Trilogy 2
FOX/EA/IPS – PC, PSX
Dynamicznma strzelanka FPP. Gra akcji, która powstała na podstawie filmu „Szklana pułapka"

3 Flight Simulator 2000
MICROSOFT – PC
Bardzo ładnie wykonany symulator samolotów osobowych. Isnieje możliwość pilotowania nawet Concorda

4 Jane's F/A–18
JANE'S/EA/IPS – PC
Najnowsze dziecko Jane's. Symulator myśliwca F/A–18E Super Hornet. Wspaniała grafika, nowe rozwiązania

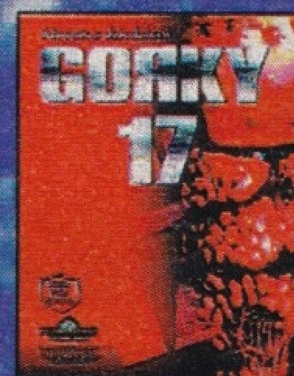
5 Colony Wars: Red Sun
SONY – PSX
Bardzo dobra kosmiczna strzelanka na konsolę. Niech moc będzie z wami

















CLICK! AKCJA!
Lista w CLICKU! powstaje dzięki Wam i Waszym głosom! Dlatego też czekamy na listy, w których zagłosujecie, na gry,które powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: CLICK! Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wśród głosujących wylosujemy nagrody.

NOX

Na początku było DIABLO. Swego czasu niezła gra, której jednak krytyka nie oszczędziła. Teraz gracze wypatrują jej kontynuacji i mogą nie zauważyć produktów znacznie od niej lepszych



W skarbcu co zachłanniejsi przechowują wiele ciekawych rzeczy. A podobno od nadmiaru głowa nie boli



Tylko nie hałasujcie zbytnio, bo obudzicie śpiące ogry

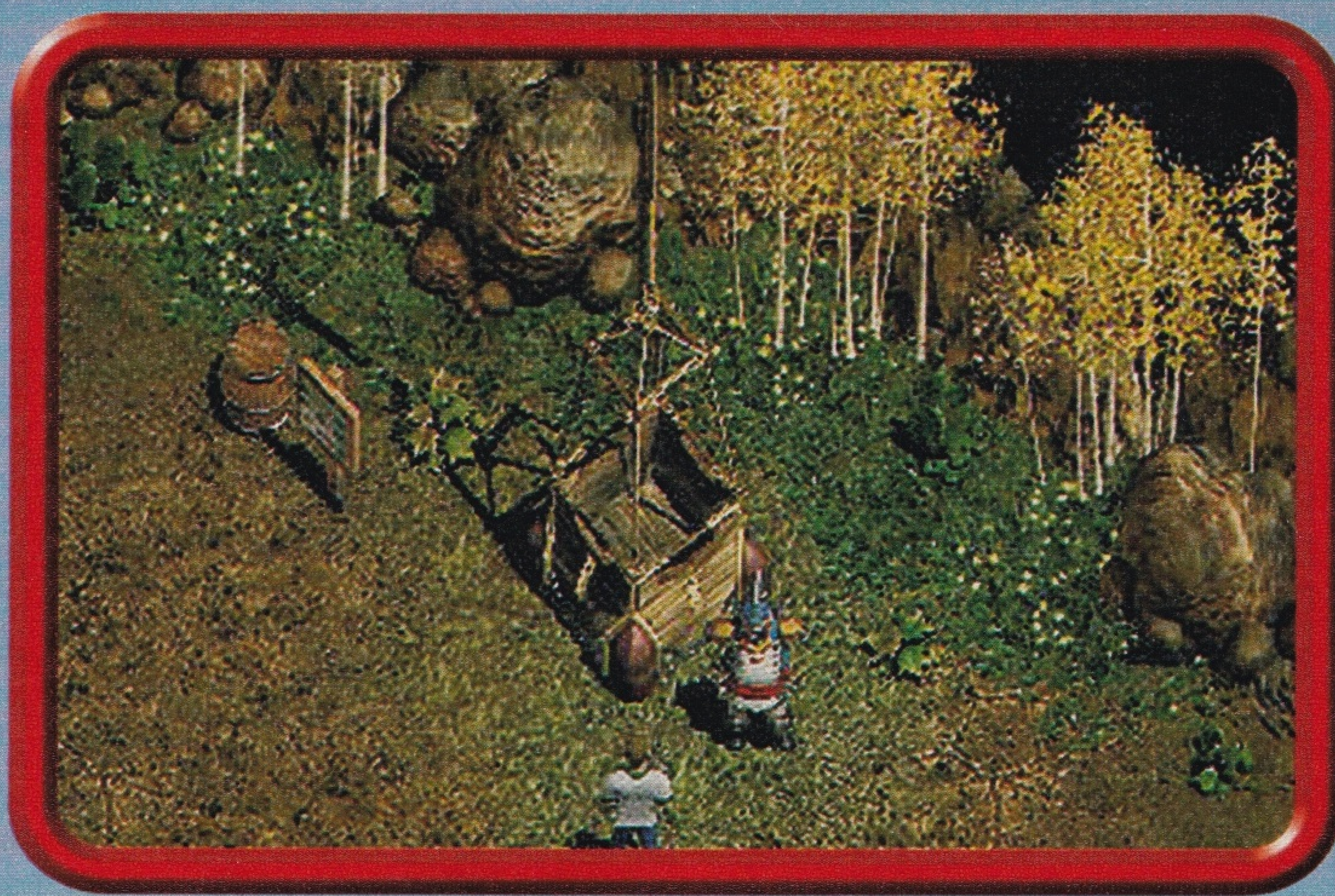
CLICK! AKCJA!

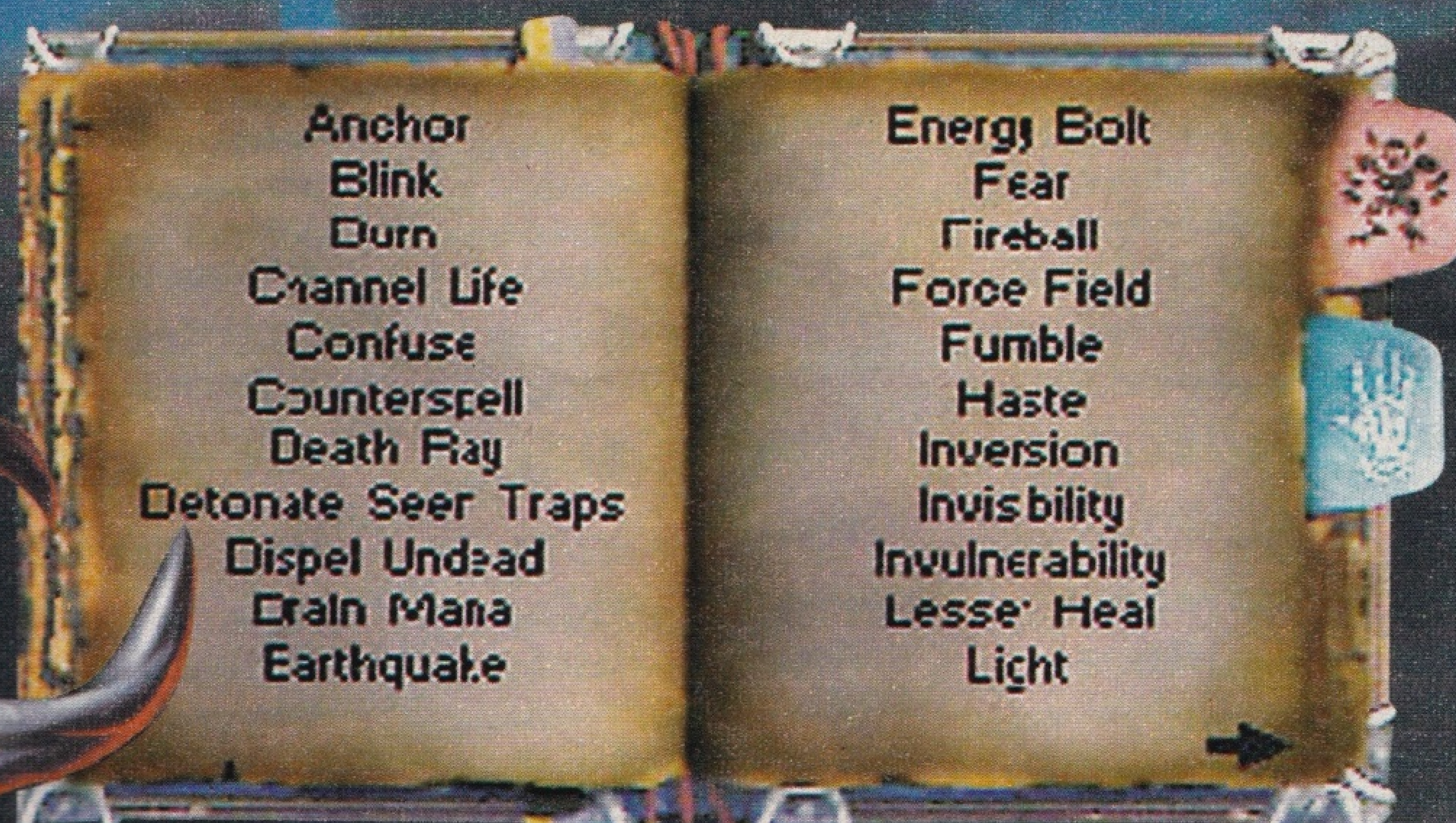
W konkursie CLICKA! i firmy IPS CG możecie wygrać grę NOX! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 30 III 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jak się nazywa główny bohater gry NOX?



Na planszach znajduje się tyle rzeczy, że trudno zadecydować, co wynosić. Może tak złoto?


Niektórzy niezbyt pasują do całej krainy. No, ale koszulki i trampki są modne wszędzie


Ten krasnolud ma bardzo potarganą brodę i odstające uszy. Tylko w żadnym wypadku mu tego nie mów – skróci cię o głowę



Czarów jest bardzo wiele i trzeba się dobrze zastanowić, które użyć

INFO

Wybrane czary maga

Anchor – przez krótki czas uniemożliwia przeciwnikowi teleportację

Channel Life – zamienia „health" na „manę", jak długo postać stoi nieruchoma

Confuse – pozbawia przeciwnika orientacji kierunku, skutecznie dezorientując

Death Ray – śmiertelny promień nekromancera. Najczęściej zabija jednym uderzeniem

Detonate Seen Traps – detonuje wszystkie pułapki w zasięgu wzroku. Kto pod kim dołki...

Dispel undead – odsyła „nieumarłych" do ich królestwa (każdemu według zasług)

Drain Mana – wysysa manę z najbliższego widocznego źródła, dodając ją do twojej postaci

Earthquake – wywołuje trzęsienie ziemi. Postać jest jednak chroniona przed działaniem czaru, jeśli stoi nieruchomo

Energy Bolt – poraża przeciwnika żółtym gromem. Zaklęcie zostanie złamane, jeśli postać się poruszy – zostanie uderzona lub wyczerpie się mana

NOX ma na pewno jedną, niepodważalną przewagę nad drugą częścią DIABLO – można już w niego zagrać. Na DIABLO 2 trzeba będzie natomiast poczekać aż do czerwca. Co jednak oprócz czasowego wyprzedzenia swojego konkurenta ma do zaoferowania NOX?

Pierwszą zaletą gry jest jej fabuła, która nie budzi zastrzeżeń, jest spójna i nie tuzinkowa. Jako Jack, główny bohater, zostajesz wyrwany ze swojego świata i zagłębiasz się w całkowicie obcej ci rzeczywistości miecza i magii. Zadania, które będziesz musiał wykonać nie należą do łatwych. NOX tylko ociera się bowiem o gatunek RPG, zbaczając w kierunku gier action adventure. Na początku misji informowany jesteś o zadaniu, którego wykonanie sprowadza się zwykle do wycięcia w pień wszelkiej maści przeciwników (a jest w czym wybierać). Walczyć będziesz z przeróżnymi mieszkańcami magicznej krainy – trollami, ogrami, legionami żywych i umarłych. Przeciwnicy ci są bardzo przebiegli – zastawiają pułapki i wiedzą, kiedy należy się wycofać. Zdarzają się jednak misje, w których musisz postępować delikatnie i z rozwagą, nie robiąc zbędnego hałasu (np. wykradzenie jakiegoś przedmiotu).

Jack, jako nowy przybysz w świecie, może sam zdecydować, czy chce zostać magiem, wojownikiem czy iluzjonistą. Oczywiście każda klasa ma swoje wady i zalety. Jako wojownik, Jack może nosić zbroję i bronić się siłą własnych mięśni, wspartą orężem. Nie pozna wtedy jednak magii. Zostając iluzjonistą, może posługiwać się łukiem oraz niektórymi laskami magicznymi. Z czasem zawładnie też potężną magią, pozwalającą mu skłaniać potwory, aby stały się jego sprzymierzeńcami. Będąc natomiast magiem, nie będzie mógł nosić zbroi, chociaż zaopatrzony w zaklęcia, wcale nie będzie jej potrzebował. Ogranicza go tylko zapas many, który może zresztą uzupełniać na kilka sposobów (podchodząc do specjalnych kryształów, wysysając manę z przeciwników lub łykając zawartość niebieskich buteleczek). W drodze ku przeznaczeniu przemierzać będziesz groty, podziemne korytarze, lasy, bagna, zamki, miasteczka i katakumby. Nie jest to wszystko... Lokacje zaprojektowane są pomysłowo i doskonale oddają atmosferę magicznej krainy. Wiele uznania należy się oprawie graficznej. Jest prześliczna i bardzo szczegółowa. Na pierwszy rzut oka wydaje się nawet zbyt bogata. Wrażenie to jednak znika, kiedy już wiesz, na których elementach skupiać uwagę. Zadbano także o poziom możliwej interakcji z otoczeniem. Przesuwać można wszystko – od pojedynczych krzeseł i stołów, po świeczniki, skrzynie, a nawet przydrożne kamienie. Wiele przedmiotów można po prostu zniszczyć.

Także sceny walk zostały przedstawione w bardzo efektowny sposób. W zależności od tego, jakiej klasy postać prowadzisz, walczyć możesz z bliska, lub szyć z daleka strzałami. Możesz też pozostawić wszystko potężnym zaklęciom, utrzymującym przeciwników na dystans. Niestety, nie ma tu miejsca na uniki, technikę czy strategię walki. Pojedynki „jeden na jeden" nie wchodzą w grę. Jeśli przeciwników jest zbyt wielu, trzeba ratować się ucieczką, zaczaić się w bezpiecznym miejscu i rozprawiać się z nimi pojedynczo. Walki z „bossami" sprowadzają się do bieganiny, albo szybkiego machania mieczem. Mag może ustawić się jednak koło kryształu i rzucać zaklęcia aż do wyczerpania zapasów many, a kiedy już to się stanie – ma poważny problem.

Jeżeli można coś zarzucić systemowi magii, to brak innowacyjności oraz nie-

co niewygodny dostęp do większej liczby zaklęć, a jest ich kilkadziesiąt (od najprostszych pocisków magicznych i czaru leczenia, po niewidzialność, nieśmiertelność czy pierścienie ognia).

Nic nie można za to zarzucić podkładowi muzycznemu. Wpada on łatwo w ucho, doskonale komponując się z przygodą. Odgłosy przyrody, krzyki przeciwników, szczęk oręża, czy dźwięki towarzyszące wyładowaniom magii są wspaniałym uzupełnieniem gry. Lektor czyta też wszystkie teksty dialogów, a oprócz tego pojawiają się one na ekranie.

Bardzo dobrze rozwiązana została także obsługa gry w Sieci. Do zabawy łatwo podłączysz się kilkoma kliknięciami myszą. Potem możesz skorzystać z kilku trybów przygody: walka każdy na każdego, walka zespołowa, zmagania o koronę oraz zdobycie flagi przeciwnika. Zagrać można w sieci lokalnej lub skorzystać z tej oferowanej przez serwery firmy Westwood, rozsiane po całym świecie. Wystarczy wskazać najbliższy serwer (dla ciebie: Europa) i po chwili otrzymujesz spis toczących się na nim gier. Przy wyborze zabawy, poza liczbą uczestników, należy zwrócić uwagę na tzw. ping. Jest to opóźnienie, z jakim informacje z twojego komputera docierają na serwer. Im mniejszy ping, tym połączenie jest szybsze, a więc i wyższy komfort grania. Gra multiplayer toczy się bardzo szybko. Tym razem przeciwnikiem jest człowiek – nie ograniczony żadną mocą obliczeniową procesorów czy algorytmami sztucznej inteligencji. W takim trybie gra traci jednak swoją mistyczną otoczkę. Tutaj wszyscy biegają, zastawiają pułapki, często czają się niewidzialni przy kryształach many, zabijając każdego, kto się do nich zbliży. W ruch puszczane są najpotężniejsze zaklęcia, przyzywane są najsilniejsze istoty. To bezpardonowa walka, która traci wiele ze swojego uroku.

Pod każdą postacią gra jest jednak niezwykle wciągająca. Powód jest prosty – tutaj nie ma czasu na nudę, a każde nowe zadanie przynosi coś ciekawego i niespotykanego wcześniej. Akcja jest szybka i efektowna. Gra nie pozbawiona jest również nutki humoru, która dodatkowo uatrakcyjnia tę i tak bardzo dobrą zabawę. **Wszystko wskazuje na to, że DIABLO 2 będzie miało spore kłopoty w pokonaniu NOXA. Zwłaszcza, że spóźnione będzie o kilka ładnych miesięcy.**

PC	PSX	N64	DC	A

NOX
Zaczarowane Action

109 zł	Westwood / IPS	1-32 graczy

Min: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM

Grafika 6 | Dźwięk 5 | Frajda 6

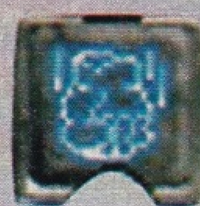
☺ Bardzo ładna grafika, oprawa muzyczna i dużo dobrej akcji
☹ Kłopotliwe sterowanie, nie najlepiej opracowany dostęp do zaklęć

Bardzo dobra gra. Jeśli ktoś spodziewał się jednak RPG, to spotka go zawód — **6**


Skrytobójcy nigdy nie kończą dobrze. Chyba, że są to bardzo szybcy i sprytni skrytobójcy

INFO

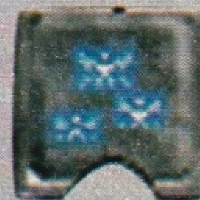
Wybrane czary iluzjonisty


Charm Creature – omamia bestię, której opis posiadasz, zmuszając ją do wykonywania poleceń: eskortuj, broń, poluj, penetruj, odejdź

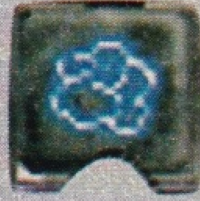

Cure Poison – przydatne dla wszystkich przyszłych znachorów, leczy z zatrucia, a trucizny to doskonały sposób na wroga

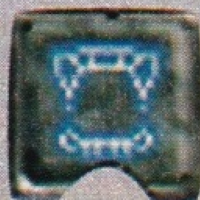

Fist of Vengeance – przyzywa magiczną dłoń, spadającą z nieba. Zabija przeciwnika uderzeniem, jeśli nie jest on chroniony magiczną tarczą


Force of Nature – tworzy zieloną kulę energii, która niszczy wszystko na swej drodze, łącznie z istotami, na które trafi


Greater Heal – używa many do przywracania zdrowia tak długo, jak postać stoi w miejscu


Infravision – pozwala widzieć nawet w całkowitym mroku. Przydatny przy wykrywaniu niewidzialnych przeciwników


Toxic Cloud – tworzy trującą chmurę, odbierającą punkty zdrowia każdemu, kto w nią wejdzie


Vampirism – dodaje punkty życia postaci, kiedy zadaje ona obrażenia przeciwnikom. Działa tylko przez chwilę


Nikt cię nie uczył, że nie wolno przeszkadzać podczas posiłku? Tak kończą niegrzeczne goblinki

NOX

Niedźwiadek też lubi bawić się z ludźmi. Ten właśnie przybija piątkę z panem w czerwonym kubraczku

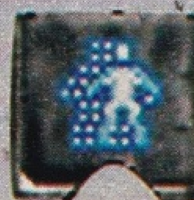
Samotny mag na pustkowiu? Nic podobnego! Z lewej nadchodzą paskudne skałki...

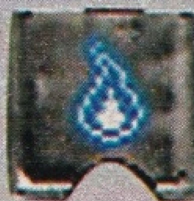
Niektórzy mają baaardzo duży zasięg ataku. Lepiej im nie wchodzić w drogę

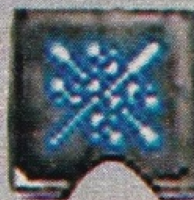
Zza każdego rogu można spodziewać się ataku. W tej krainie nikt nie może czuć się bezpiecznie

INFO

Wybrane czary dla obu klas

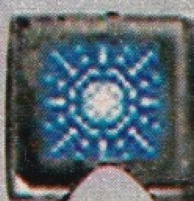

Blink – przenosi błyskawicznie w bezpieczne miejsce. Robi to naprawdę w mgnieniu oka


Burn – podpala przeciwnika, który jest wtedy w prawdziwych opałach


Counterspell – niszczy wszystkie zaklęcia dookoła postaci, broniąc życia swojego „właściciela"


Inversion – odbicie czarów przeciwników, świetny sposób na innych posiadaczy magii


Lesser Heal – przywraca część zdrowia, niestety zarówno przeciwnikom, jak i sprzymierzeńcom


Light – magiczne światło. Przydatne w ciemnych korytarzach, prawdziwy przyjaciel zagubionych dusz


Moonglow – sprawia, że kursor myszy zaczyna świecić. Przydaje się do oświetlania korytarzy


Protect From Fire – krótkotrwała ochrona przed ogniem (ale nie piekielnym)


Protect From Poison – osłabia działanie trucizn lub chroni zupełnie przed nimi


Protect From Shock – ochrona przed wyładowaniami elektrycznymi (lepsza nawet niż woda)

Lightning
Lock
Mark Location 1
Mark Location 2
Mark Location 3
Mark Location 4
Missiles of Magic
Moonglow
Obliteration
Protect From Fire
Protect From Poison

Reflectio
Ring of Fi
Run
Shock
Slow
Swap Location
Tag
Telekinesis

Tekst: Dominik „Merlin" Kruk

Ultima
ascension

Główny bohater Avatar po raz kolejny musi uratować Britannię przed zakusami demonicznego Guardiana. Jednak tym razem jest to ostateczne starcie! Kto zwycięży? Przekonaj się sam

Chyba kogoś przypomina. Jak ona miała na imię? Lama, Lapa... Eech, nie pamiętam

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IPS CG możecie wygrać grę ULTIMA 9! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 30 III 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem z dołu strony i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się władca Britannii?



Oprócz porządnego pancerza, musisz mieć również dobrą broń



Rozmowy z mieszkańcami dostarczą wielu przydatnych informacji

Już na samym początku zabawy widać diametralną różnicę w stosunku do poprzednich części – w pełni trójwymiarowy świat gry. Na pierwszy rzut oka wygląda on prześlicznie. Malownicze krajobrazy, czarujące wschody słońca, drzewa sprawiające wrażenie prawdziwych... Uroku dodają latające tu i ówdzie motylki lub ptaszki, rosnący pod krzakiem grzybek. Jednym słowem wspaniale? **Niestety, oprawa graficzna nie jest aż tak rewelacyjna.** Pozytywne wrażenie słabnie, kiedy obejrzy się poszczególne elementy z bliska. Tracą one wtedy swój czar – widać poszczególne piksele, obraz rozmywa się – jakość zauważalnie spada. W trakcie zabawy ujawniają się kolejne niedociągnięcia. Budynki pojawiają się jakby znikąd – widać np. część ściany, a dalej tylko „szarość". Szczególnie zabawnie wyglądają chmury w sali tronowej zamku Lorda Britisha – sufit znajduje się poza zasięgiem wzroku, więc na jego miejscu pojawiły się obłoki. Te błędy i niedopracowania w prezentowaniu świata nie mają oczywiście większego wpływu na przebieg fabuły, choć nieco psują klimat zabawy. W tej sytuacji zaskakują jedynie wygórowane wymagania sprzętowe, które nie są wcale podawane na zapas. Na słabszym sprzęcie gra zwalnia, wyświetlany obraz nie jest płynny, zdarzają się nawet błyskawiczne „obroty" o 90 stopni.

Nowy model tworzenia szaty graficznej wymusił zmiany w sposobie sterowania bohaterem. ULTIMA 9 bardzo przypomina takie gry, jak np. TOMB RAIDER 4. Można pływać i nurkować, albo wspinać się po skałach. Pojawia się także wiele elemen-

KUPON CLICK! Ultima



Port o poranku wygląda naprawdę malowniczo



Cyganki potrafią przepowiadać przyszłość, ciekawe co wywróżą tobie



Magiczne ołtarze przeważnie spowija mistyczna mgła



Najprostsze czary nie wymagają many, dzięki temu w ostateczności można kogoś ukamieniować



Na twojej drodze staną najprzeróżniejsze potwory



W trakcie swoich podróży spotkasz wiele uroczych kobiet



Każde miasto ma swój niepowtarzalny klimat

tów zręcznościowych, np. skakanie po szczytach kolumn w jednej z jaskiń. Oczywiście są też zagadki, wymagające wytężenia umysłu. Niektóre drzwi lub kraty otwierają się po zapaleniu albo zgaszeniu umocowanej na ścianie pochodni. Czasem trzeba zdjąć lub postawić przedmiot na ukrytym przełączniku, itd.

Niestety, sterowanie poczynaniami Avatara czasami jest dość trudne, a to z powodu źle ustawiającej się kamery. Widok na świat gry jest automatycznie dostosowywany do wydarzeń, ale ten mechanizm nie funkcjonuje zbyt dobrze. Zdarza się, że kamera znajdzie się za krzakiem lub innym przedmiotem, który całkowicie przesłoni widok. Szkoda, że nie ma możliwości umiejscowienia kamery w wybranym przez siebie punkcie – zabawa byłaby dużo łatwiejsza.

Pewnym minusem ULTIMY 9 jest mało interaktywny świat gry. Można podnosić lub niszczyć jedynie część przedmiotów i obiektów. Pozostałe elementy świata, nawet tak delikatne, jak grzybki, bez trudu przetrwają nawet najpotężniejsze cięcia miecza czy magiczne kule ognia.

Ostatnia ULTIMA nie zawiedzie cię jednak pod względem fabuły. Osiem głównych zadań, które musisz wykonać, by ocalić Brytannię, to jedynie czubek góry lodowej. W każdym mieście znajdą się ludzie (i nie tylko ludzie), którzy poproszą cię o pomoc. Zadania są bardzo zróżnicowane: od odszukania przedmiotu zaczynając, na uratowaniu białogłowy kończąc. Przemierzając krainę, spotkasz wielu starych znajomych z poprzednich części, np. Shamino lub Lolo. Całą zabawę zaczynasz w zamku samego Lorda Britisha. Świat gry jest przeogromny i zbadanie wszystkich lokacji oraz wykonanie zleconych misji zajmie ci naprawdę wiele godzin.

Pomimo niedociągnięć w przedstawianiu elementów świata oraz występujących kłopotów w obserwowaniu poczynań Avatara, gra jest niezmiernie wciągająca. Rozbudowana fabuła sprawia, że ani na chwilę nie będziesz się nudził. Atrakcji zabawie dodaje bardzo dobra oprawa dźwiękowa – w lesie ćwierkają ptaszki, słychać też szum liści. Głosy poszczególnych postaci są doskonale dobrane. Szkoda, że gra nie ukaże się w polskiej wersji językowej. ULTIMA 9: ASCENSION jest godną kontynuacją sagi i na pewno przykuje cię do komputera na wiele godzin. Bierz więc miecz w dłoń i po raz ostatni ocal Britannię przed grożącym jej niebezpieczeństwem.

PC | PSX | N64 | DC | A

Ultima 9: Ascension

Odmienione RPG

109 zł | Origin/EA/IPS | 1 gracz

Min: Pentium II 266, 64 MB RAM, 650 MB HD, 8MB Akcelerator 3D Zal: Pentium II 450, 128 MB RAM, 1,2 GB HD, 16MB Akcelerator 3D

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 5

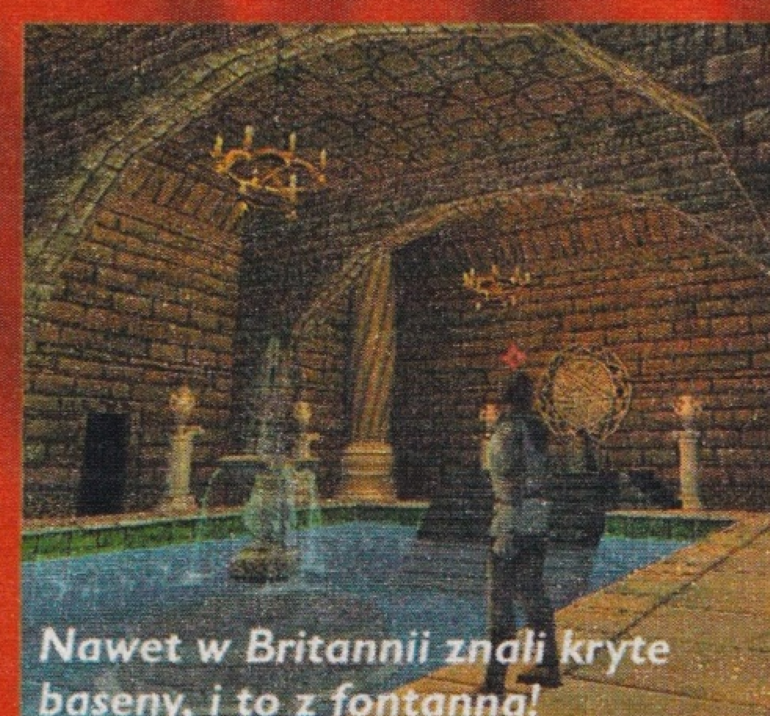
Olbrzymi świat gry, wciągająca i intrygująca fabuła, bardzo dobra oprawa muzyczna

Niedopracowany model tworzenia grafiki, bardzo duże wymagania sprzętowe

Zupełnie nowa wersja przygód w Britannii. Tym razem Avatar konkuruje z Larą Croft

5

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina



Nawet w Britannii znali kryte baseny, i to z fontanną!



Strażnicy zawsze ci pomogą – w końcu jesteś Avatarem

CROC 2

Małe, pociesznie gaworzące, futrzane Gobbosy oczekują twojej pomocy. Tylko taki silny i dzielny krokodyl jak ty, może wyciągnąć je z opresji. Strzeżcie się, CROC przybywa i załatwi wszystkich wrogów na zielono!



Baron Dante jest głównym wrogiem Croca – krokodyl już raz go pokonał. Intrygant chce wydobyć od Gobbosów tajemnicę latania

Czy pamiętasz jeszcze poprzednie przygody tego zwinnego, zielonego krokodylka? Jeśli tak, to zapewne ucieszy cię wiadomość, że Croc powraca w nowej ekscytującej grze zręcznościowej, w której stara się odnaleźć swych dawno utraconych prawdziwych rodziców. Twojemu zielonemu podopiecznemu przyjdzie opuścić krainę, gdzie mieszkał ze swoimi przybranymi rodzicami, Gobbosami i zmierzyć się ze swym dawnym wrogiem – Baronem Dante, którego wskrzesili rogaci wyznawcy!

W czasie swej wędrówki Croc odwiedza kolejno cztery wioski małych, przyjacielskich Gobbosów. Każdą z osad zamieszkuje inny szczep tych pociesznych stworków. Pojawiają się zatem Gobbosy żeglarze, Gobbosy jaskiniowe, Gobbosy nordyckie i karzełkowate Gobbosy Inkowie. Od tego nadmiaru futrzanych stworków może się nawet zakręcić w głowie! Ale to jeszcze nie koniec. Wytrwali gracze, którym uda się wypełnić podstawowe zadania i odszukać wszystkie sekretne poziomy, będą mogli udać się do jeszcze jednej, dobrze ukrytej wioski.

Gobbosy mają najróżniejsze problemy, w których prowadzony przez ciebie krokodylek może zaoferować swą pomoc. Możesz wybierać spośród kilku zadań do wykonania. Takie nieliniowe ułożenie plansz jest bardzo dobrym pomysłem, gdyż dzięki temu przy kłopotach na danym poziomie, możesz spróbować swych sił na innym i wrócić później do tego, który sprawiał ci problemy.

Jest to o tyle ważne, że gra nie jest zbyt prosta, a pośród łatwych poziomów trafiają się i takie, które wymagają sporo wprawy oraz cierpliwości. Czasem, oprócz zręczności, trzeba się także wykazać odrobiną sprytu i pomysłowości.

Informacje o czekających cię na danym poziomie zadaniach uzyskasz rozmawiając z napotkanymi stworkami. Możesz otrzymać od nich także jakiś przydatny przedmiot. Gobbos może nawet na jakiś czas przyłączyć się do ciebie w roli pomocnika.

Zróżnicowanie samych poziomów jest bardzo duże i co najważniejsze, dotyczy nie tylko szaty graficznej, ale i umiejętności, jakimi się



Otoczenie być może wygląda bajecznie, ale przeciwnicy nie są wcale rodem z kolorowych snów



W czasie gry będziesz musiał wykazać się różnymi umiejętnościami, np. sterowaniem samolotem



Soveena the Squid uwielbia Ginger Soda. Morskie Gobbosy muszą ukrywać przed nią zapasy tego specjału



Diamenty kuszą i kuszą. Do ich zdobycia trzeba jednak dużo zręczności i sprytu. A zresztą, po co się męczyć? Bogactwo szczęścia nie daje



Lodowa kraina pełna jest niebezpieczeństw, np. oblodzonych mostków



Duży bałwan w pomarańczowym szaliku i zielonej czapce na głowie. Ojej! To nie czapka! To Croc!



Podróż balonem dookoła świata. Ciekawe, czy w 80 dni

trzeba na nich wykazać. W dżungli będziesz huśtał się na linach, w jaskiniach jeździł windami i skakał po wybuchających blokach. Croc może też jeździć kolejowymi wagonikami, poruszać się motorówką i latać balonem.

W sumie musisz pokonać ponad 40 kolorowych poziomów, pełnych pułapek i nieprzyjaciół oraz oczywiście zebrać wiele przeróżnych skarbów.

Wszystkie napotkane błyskotki należy skrupulatnie kolekcjonować, bo każda wioska ma sklep, w którym za zebrane dobra zakupić można specyfiki, poprawiające umiejętności krokodyla. Dzięki nim będziesz np. mógł wyżej podskoczyć i dotrzeć do miejsc niedostępnych wcześniej.

Ponieważ gra toczy się w trójwymiarowym świecie, opanowanie sterowania wymaga pewnej wprawy. Z czasem jednak jej nabędziesz, co pozwoli ci sprawnie bujać się na linach i przekradać się, wisząc na rękach. Swe poczynania śledzisz z poruszającej się dynamicznie kamery. Niestety, zdarza się, że ustawia się ona bardzo niekorzystnie, utrudniając tym samym manewry. Najczęściej dzieje się tak, gdy próbujesz się cofnąć.

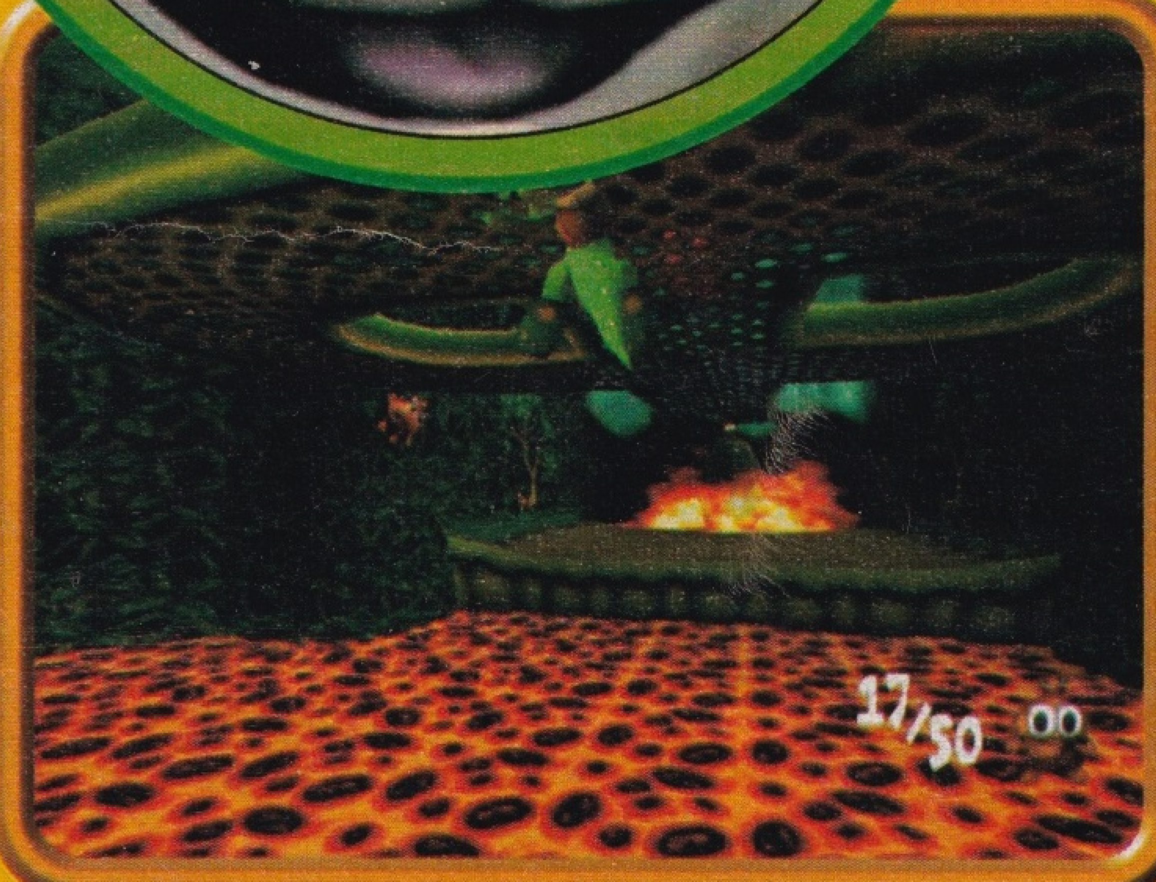


Swap Meet Pepe zajmuje się handlem. Można u niego kupić mydło i powidło. A oprócz tego prawie wszystko

Wiele dobrego można powiedzieć natomiast o oprawie dźwiękowej. Towarzysząca twym zmaganiom muzyka jest wesoła i miła dla ucha. Nie powinna ci się znudzić tym bardziej, że na każdym poziomie słuchasz innych utworów. Wspaniałym pomysłem jest uwzględnienie sposobu rozchodzenia się dźwięków w zależności od otoczenia, w którym się znajdujesz. Echo, niosące się po podziemnych korytarzach przy okrzykach czy uderzeniach, brzmi zaskakująco realistycznie i stanowi bardzo ciekawy dodatek.



Przygody krokodyla w krainie Gobbosów adresowane są raczej do młodszego odbiorcy, ale i wielu starszym miłośnikom zręcznościówek zapewne przypadną one do gustu. Tym bardziej, że niektóre plansze mogą stanowić wyzwanie nawet dla doświadczonych graczy. Nie zwlekaj zatem, tylko ruszaj w poszukiwania gadzich rodziców. Drżyj Baronie Dante! Nadchodzi mały, zielony CROC!



Lawa to bardzo wymagający przeciwnik. Gorąca, płonąca i wlewa się w buty



Hej! Przesyłkę niosę! Pizza przyjechała! Odmiana morskiej pepperoni dla Pana

PC | PSX | N64 | DC | A

Croc 2

CROCodylowata Zręcznościówka

109 zł | Fox Int./IPS | 1-2 graczy

Min: Pentium II 266, 32 MB RAM, 4MB Akcelerator 3D, 35 MB HD, Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 12 MB Akcelerator 3D, 50 MB HD

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 4

+ Duże zróżnicowanie poziomów, dobrze dobrana muzyka
- Czasem kamera źle ustawia się, co utrudnia sterowanie krokodylkiem

Fajna gra zręcznościowa, w której dzielny zielony gad pomaga małym Gobbosom

4

Tekst: Piotr „Delanov" Nowakowski

F/A-18 SIMULATOR

Oto przed tobą kolejne wcielenie Super Szerszenia i wygląda na to, że najlepsze!

Całkiem niedawno testowaliśmy symulator samolotu F/A-18E Super Hornet, firmy Digital Integration. Teraz pora na kolejną „osiemnastkę" – tym razem duetu Jane's/Electronic Arts. Na tego Super Horneta trzeba było czekać tak długo, gdyż poprzeczka została postawiona bardzo wysoko. Z jednej strony, F/A-18 firmy DI nie można było wiele zarzucić. Z drugiej zaś, reputacja Jane's gwarantowała produkt wysokiej jakości.

Podobnie jak w Super Hornecie z DI, również tutaj wcielasz się w pilota US NAVY i działasz w rejonie Półwyspu Kola. Przeciwko sobie masz zbuntowane oddziały armii rosyjskiej, wyposażone w najnowocześniejszą broń, w tym nuklearną. Zanim jednak rzucisz się w wir prawdziwej walki, dobrze zapoznaj się z misjami treningowymi. Obejmują one wszystko, czego potrzeba pilotowi marynarki, aby stać się „Asem przestworzy". W czasie nauki towarzyszy ci instruktor, który objaśnia dokładnie, co i jak należy robić, aby pozytywnie zakończyć zadanie. Po szkoleniu czeka na ciebie 20 pojedynczych zadań bojowych i kampania wojenna. Misje są bardzo ciekawe i pozwalają sprawdzić wielofunkcyjność Szerszenia. Kampania wojenna, oprócz znajomości pilotażu, wymaga też umiejętności dowodzenia i zarządzania arsenałem. Cały czas musisz pamiętać, że jesteś daleko od bazy i na uzupełnienia trzeba długo czekać. Jeśli bedziesz szastać życiem ludzi lub sprzętem, może się okazać, że nie masz już czym, ani kim walczyć. Dodaje to grze dodatkowego klimatu.

Duży nacisk położono na realizm symulacji. Model lotu oraz użycie środków bojowych nie budzą zastrzeżeń. Bomby i rakiety, zastosowane nieprawidłowo, przeważnie „nie działają" jak trzeba. Równie szczegółowo opracowano funkcjonowanie systemów pokładowych.

Spore zastrzeżenia można jednak mieć do inteligencji pilotów wroga. Są oni zbyt pasywni i dla zaawansowanego gracza nie stanowią wyzwania. Znacznie lepiej jest z obroną przeciwlotniczą. To ona stanowi jedyne poważne zagrożenie. Grafika to kolejny dyskusyjny element w tej grze. Z jednej strony pięknie odwzorowane zachody słońca, wybuchy, itp. Z drugiej natomiast – sposób tworzenia terenu, pamiętający jeszcze JANE'S F-15. Chociaż nie wpływa to zbytnio na bardzo dobre wrażenie, jakie sprawia gra, to renoma wydawcy wymagałaby udoskonalenia również i tego elementu.

Jane's F/A-18 jest grą, która powinna zadowolić każdego miłośnika symulacji. Pomimo tego, że nie spełnia wszystkich oczekiwań weteranów wirtualnego lotnictwa, jest to z pewnością najlepszy symulator F/A-18, wśród obecnie dostępnych na rynku.



Cel namierzony, rakieta odpalona – jeśli trafi, to jednego wroga mniej



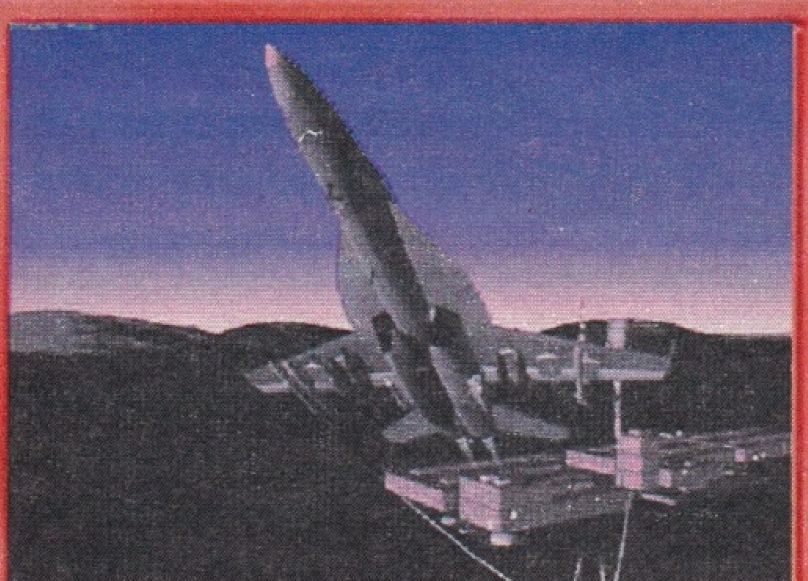
Porty przeciwnika to jeden z ważniejszych celów do zniszczenia w grze



Wybuchy na ziemi oznaczają, że misja się powiodła



Start z lotniskowca wymaga przeszkolenia



Piękna świeca w świetle poranka – cóż za widok

PC | PSX | N64 | DC | A

JANE'S F/A-18E

Wirtualny Symulator

155 zł	Jane's/EA/IPS	1-8 graczy

Min: Pentium II 266, 64 MB RAM, 4MB Akcelerator 3D, Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM, 16 MB Akcelerator 3D

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5

+ Realistyczny model lotu, stabilna obsługa gry sieciowej, edytor misji
- Przestarzały sposób tworzenia terenu, niska inteligencja pilotów wroga

Najlepszy z dostępnych obecnie symulatorów myśliwca F/A-18E Super Hornet — 4

Teskt: Przemysław „Youzi" Szynkora

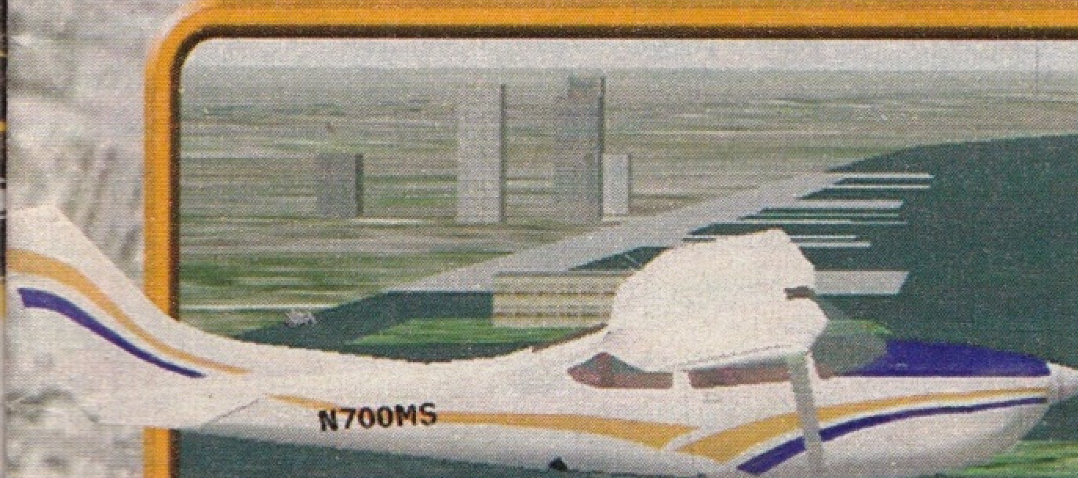


Microsoft Flight Simulator 2000

Najpoważniejszy symulator lotu na PC – teraz w nowej, jeszcze lepszej odsłonie. Warto spróbować!



W grze możesz latać także Camelem, myśliwcem z Pierwszej Wojny Światowej



Wycieczka nad Nowym Yorkiem małą Cessną. Uwaga! Statua Wolności!



Korzystając z Internetu można latać takimi samolotami, jak myśliwiec F-14

Wraz z nastaniem 2000 roku firma Microsoft wprowadziła na rynek kolejną wersję swojego słynnego FLIGHT SIMULATORA. Wytrawnym miłośnikom lotniczych symulacji nie trzeba przedstawiać tego programu, ale nie wtajemniczonym przydać się może krótkie wyprowadzenie. **FLIGHT SIMULATOR 2000 jest symulatorem lotnictwa cywilnego. Tutaj nie odbywa się lotów bojowych, do nikogo się nie strzela, a jedynym przeciwnikiem jest pogoda i przyciąganie ziemskie.** Za zadanie masz „tylko" wystartować, dolecieć do następnego lotniska i... wylądować. Wszystko to jednak odbywa się w atmosferze realnej pracy pilota. Obowiązują prawdziwe procedury. Startujesz i lądujesz z faktycznie istniejących lotnisk, a dzięki setkom dodatków, dostępnych w Internecie, masz możliwość pilotowania w zasadzie każdego znanego statku powietrznego (także samolotów LOTu).

Oprócz standardowej już dla FLIGHT SIMULATORA dbałości o realizm modelu lotu, warunki atmosferyczne i zasady cywilnego transportu powietrznego, w nowej wersji znaleźć można jeszcze kilka nowinek. Po pierwsze, użyto nowego silnika graficznego. Pojawiły się przepiękne, trójwymiarowe chmury, nowe tekstury terenu oraz wzbogacone scenerie najważniejszych miast. Dodano również dwa nowe samoloty. Obok Cessny 182 (w dwóch wersjach), Extry 300, Learjeta, Camela, Boeinga 737, śmigłowca Bell 206 i szybowca Schweitzer 2-32, do dyspozycji masz jeszcze Boeinga 777-400 oraz naddźwiękowego Concorda.

Kolejna nowość to dostęp do ponad 21 tys. lotnisk na terenie całego świata (53 w Polsce). Jeżeli zdecydujesz się np. na lot z Torunia do Słupska, wspomogą cię w tym dwa nowe urządzenia. Pierwszy to „flight planer", który zaprojektuje całą trasę i przygotuje wszystkie dane, potrzebne do nawigacji oraz zgodnego z prawdziwymi przepisami poruszania się w przestrzeni powietrznej. Drugim jest odbiornik GPS, który poprowadzi cię po wyznaczonej trasie.

Niestety, aby nowa wersja Flight Simulatora sprawiła ci prawdziwą frajdę, potrzeba naprawdę mocnego komputera. Oprócz tego, frustrujący jest brak punktów kontroli powietrznej i możliwości interaktywnej z nią współpracy. Dla programu tej klasy jest to duży minus.

Pomimo swoich niedoróbek i wymagań sprzętowych, FLIGHT SIMULATOR 2000 stanowi krok w przybliżaniu graczom fascynującej przygody, jaką jest latanie na wspaniałych maszynach.

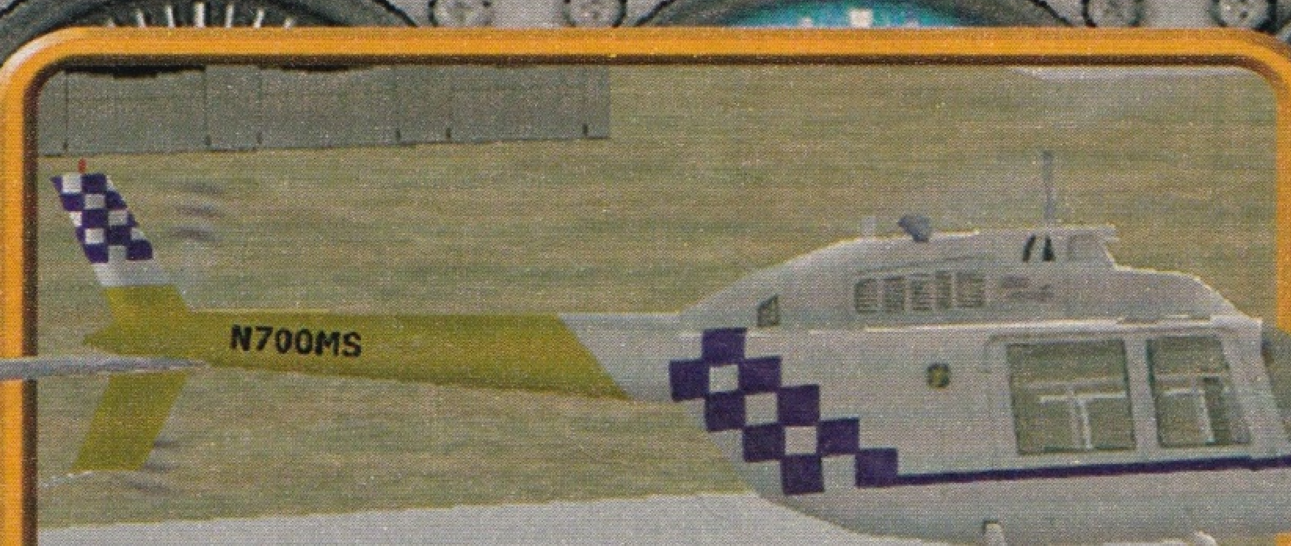
TiPSY

Porady dla pilotów

- Jeżeli chcesz wzbogacić swojego FLIGHT SIMULATORA zajrzyj na **www.flightsim.com**. Jest tu wszystko, czego tylko dusza zapragnie, m.inn. nowe samoloty i scenerie.
- Pilotując Concorda z prędkością naddźwiękową, należy zwracać uwagę na przemieszczanie się, wraz z ubywaniem paliwa w zbiornikach głównych, środka ciężkości. Trzeba cały czas obserwować wskaźniki paliwa (shift-4) i korygować środek ciężkości dopompowywaniem paliwa ze zbiorników. Inaczej można spowodować katastrofę samolotu.



Flight Simulator pozwoli ci się wcielić w poważną rolę pilota linii lotniczych



Nic nie nadaje się lepiej na niedzielne wycieczki z rodziną niż Bell 206

PC | PSX | N64 | DC | A

Flight Simulator 2000
Realistyczny Symulator Lotu

123 zł | Microsoft | 1 gracz

Min: Pentium 160, 32 MB RAM, 430 MB HDD Zal: Pentium III 400, 128 MB RAM, RIVA TNT2, 670 MB HDD

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 5

+ Dobra grafika, bardzo duża liczba lotnisk, wysoki realizm symulacji, podręcznik
− Koszmarne wymagania sprzętowe, brak odwzorowania systemu kontroli lotu

Dobra propozycja dla wszystkich, którzy lubią polatać, bez konieczności strzelania — **4**

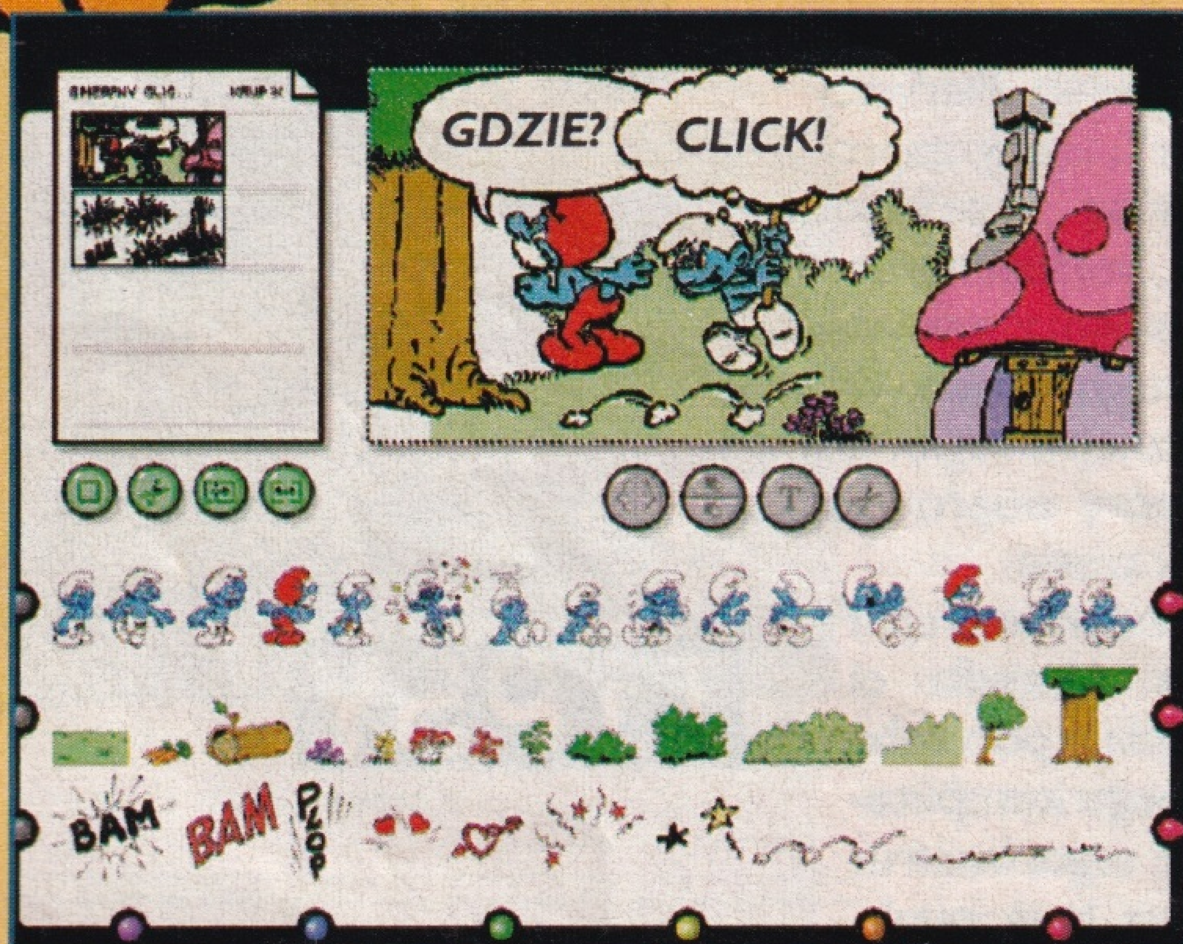
Tekst: Przemysław „Youzi" Szynkora

RYSUJ Z NAMI... KOMIKS!



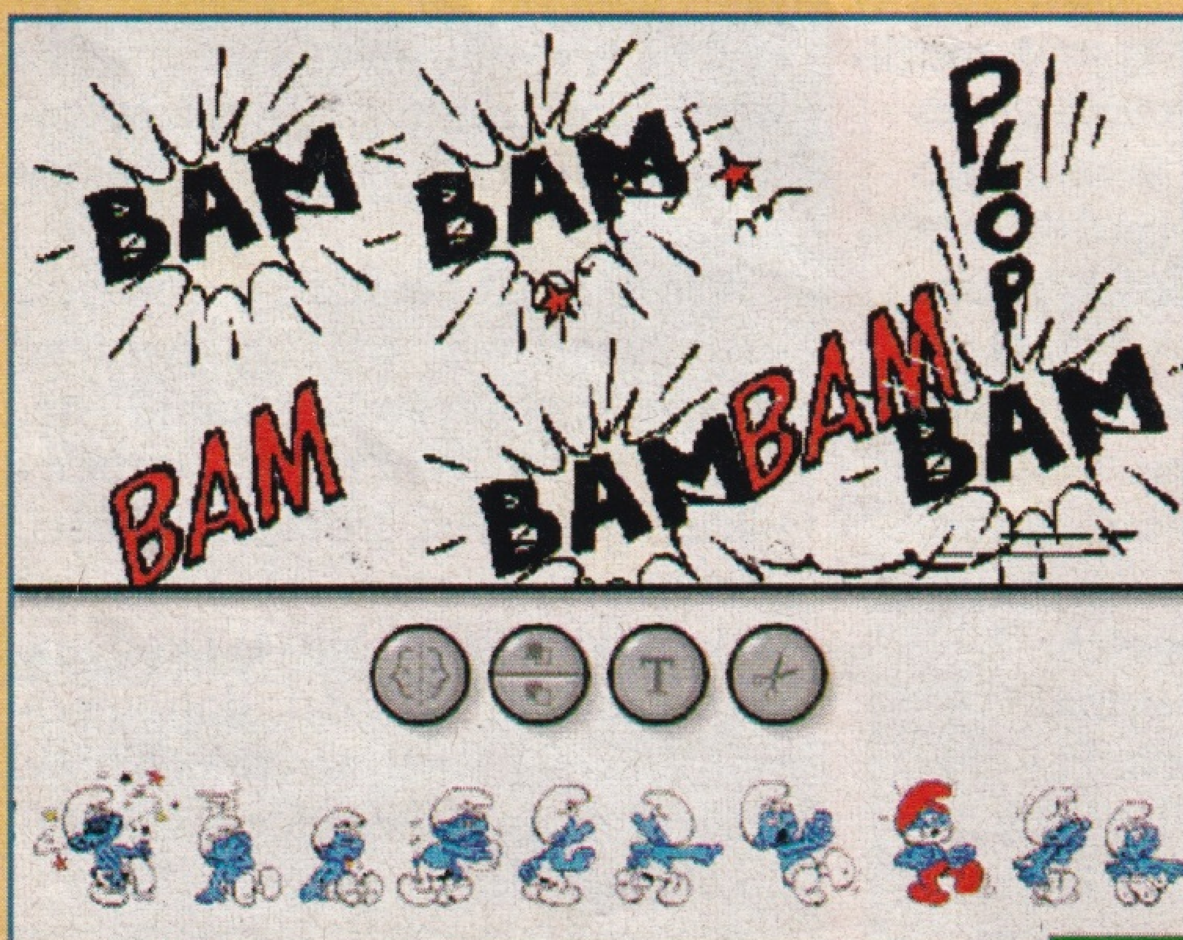
Czy pamiętasz, jak marzyłeś kiedyś o tym, żeby zostać autorem popularnego na całym świecie komiksu? Miałeś tysiące wspaniałych pomysłów, ale rysowanie nigdy nie było twoją mocną stroną? Teraz możesz spełnić swoje marzenia!

JAK NARYSOWAĆ KOMIKS?



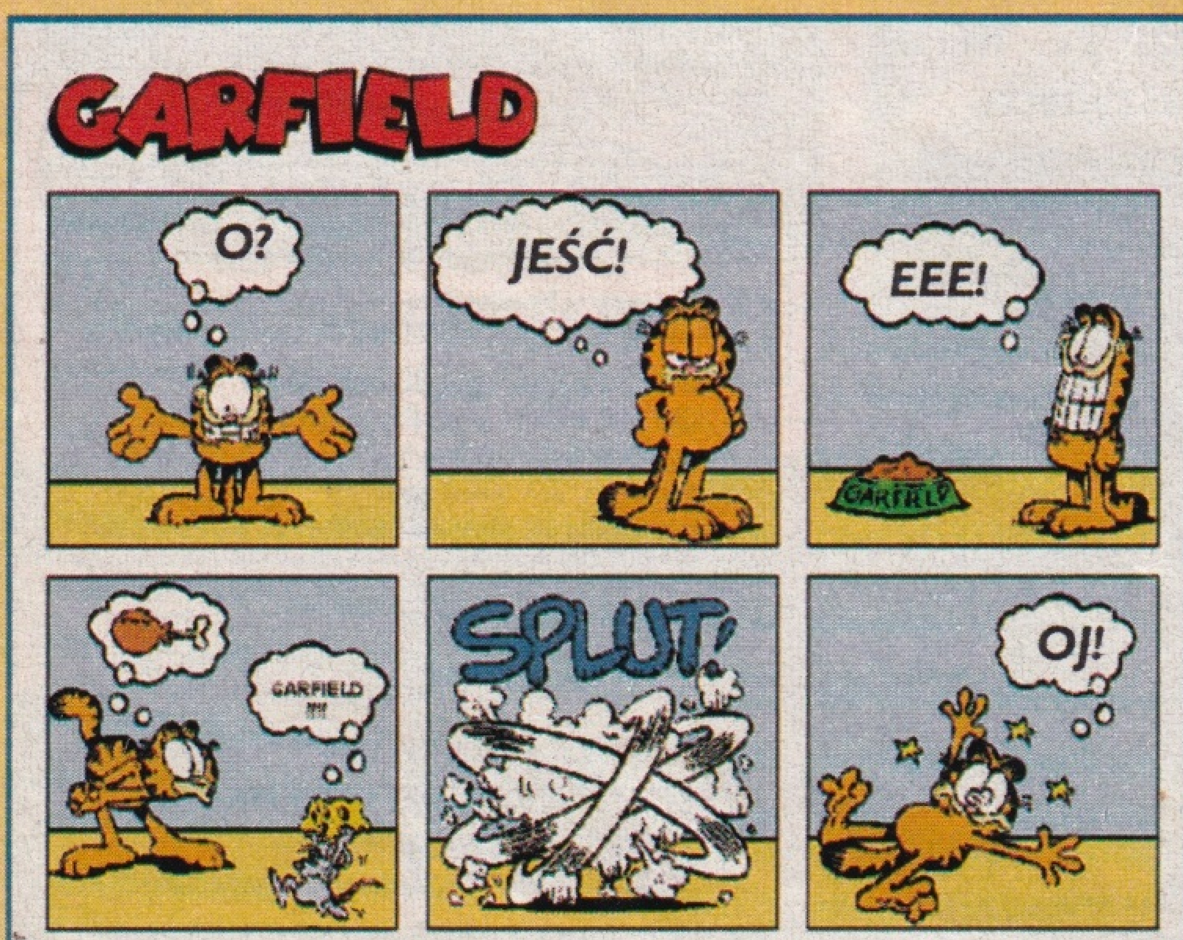
1. ZACZYNAMY

Stworzenie poszczególnych klatek komiksu nie jest trudne. Po prostu wybierasz gotowe elementy z dostępnej galerii i umieszczasz je, gdzie tylko zechcesz... Na początku potrzebna jest jedynie wizja artystyczna



2. AKCJA

Prawdziwy komiks nie może obejść się bez charakterystycznych odgłosów akcji. Twórcy programu zadbali o bogaty wybór wszystkich BOOM! i BAM! Teraz możesz pokazać, co stało się z Papą po spotkaniu z drzewem



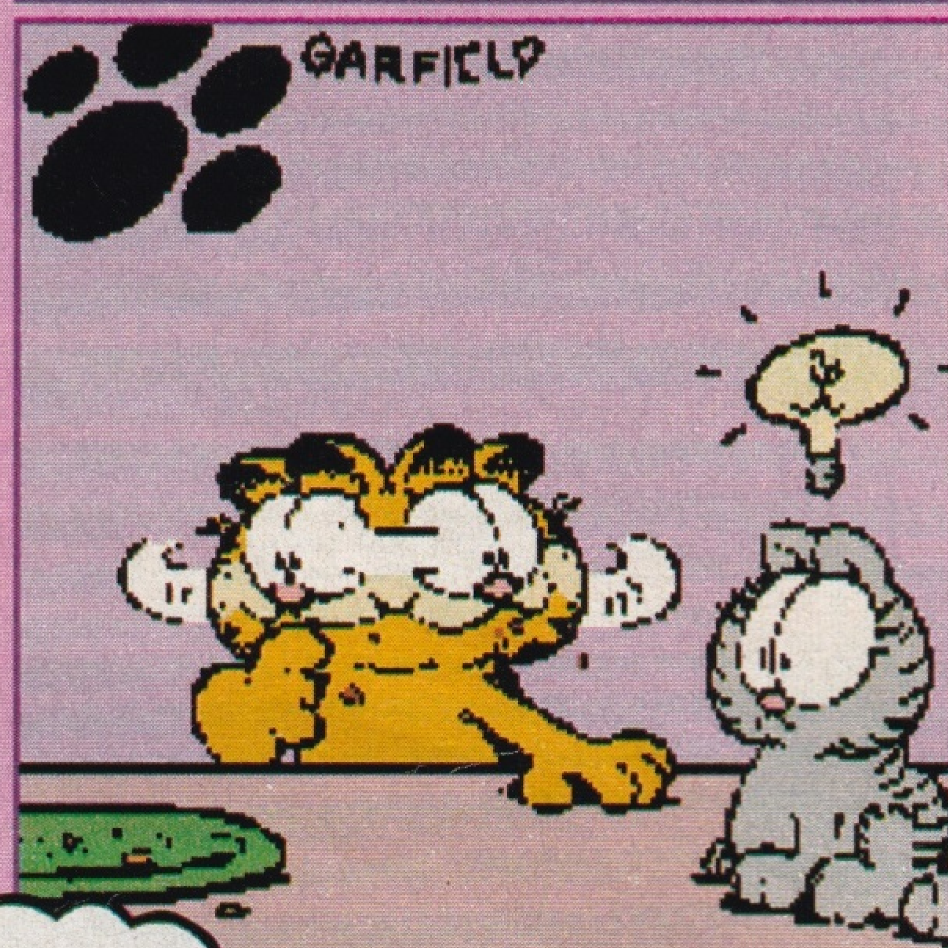
3. GOTOWE

Kiedy już przygotujesz wszystkie ramki, możesz umieścić je na wspólnej stronie. Tak samo jak w prawdziwym komiksie! Następnie możesz je wydrukować (najlepiej na kolorowej drukarce) i pochwalić się kolegom

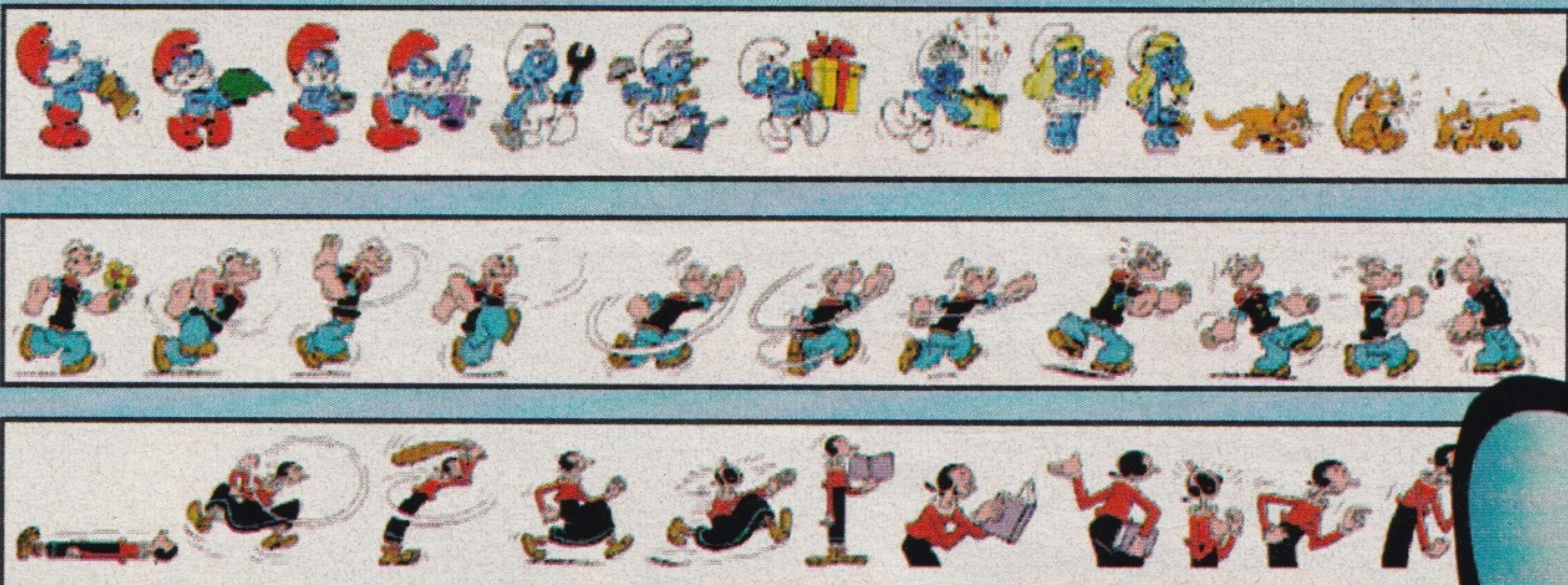
Właśnie na polskim rynku pojawiły się pierwsze produkty z serii TWOJE KOMIKSY, która ma liczyć pięć części, wydanych w polskiej wersji językowej i dotyczących różnych bohaterów. **Dzięki niemu, nawet nie posiadając najmniejszych zdolności plastycznych, będziesz mógł dołączyć do grona autorów przygód najsławniejszych w świecie postaci, takich jak: Garfield, Tom & Jerry, Popeye, Lucky Luck, Smerfy.** Jak to możliwe? Otóż autorzy programu przygotowali dla ciebie szeroki wybór gotowych postaci i najróżnorodniejszych akcesoriów, że tobie pozostało już tylko poskładać je w całość. Łatwizna? Wystarczy wybrać odpowiednie tło, umieścić na nim postać, a w wybranej chmurce wpisać jakiś zabawny tekst? Nie do końca jest tak prosto. Co prawda masz do dyspozycji gotowe tła, ale aby nabrały one atmosfery, musisz urozmaicić je odpowiednimi rekwizytami. Sam wybierz rodzaj trawy, kolor nieba, drzewa, budynki lub meble. W tej właśnie scenografii rozegra się scenka z udziałem twojego bohatera. Jemu też trzeba będzie nadać najodpowiedniejszą do sytuacji pozę i minę. Nie musisz obawiać się, że nie znajdziesz właśnie tej, jaką sobie wymyśliłeś. Każda bowiem postać udostępniona została w kilkudziesięciu różnych ustawieniach (np. w Gar-











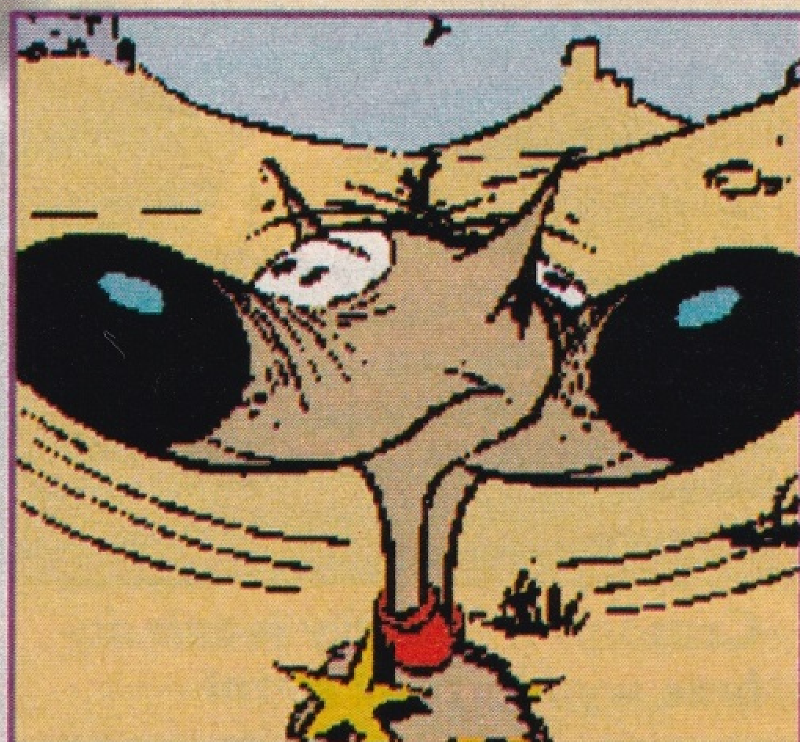
Dzięki „Twórcy Komiksów" będziesz samodzielnie mógł wymyślić nowe przygody swoich ulubionych bohaterów: Smerfów, Lucky Luke'a czy Popeye'a

fieldzie jest ich łącznie ok. 300). Oprócz tego jest całe mnóstwo gadżetów, typu: czapki, młotki, kwiatki, skrzynie, beczki, a nawet kanapki. Wszystko to możesz wykorzystać w akcji. Kliknięcie na wybrany obiekt umieszcza go na ilustracji. Nie musisz tu martwić się o kolejność: najpierw tło, potem przedmioty. Specjalna funkcja umożliwia schowanie tła pod gotową już scenkę. W razie potrzeby możesz też skopiować je do następnego okna, i tak dalej... Zaoszczędzasz w ten sposób czas, potrzebny do ponownego dopasowywania elementów. Dzięki temu twoje dzieło będzie wyglądało naprawdę profesjonalnie.

Niestety, nie będzie większych możliwości manewrowania obrazkami – dostępna jest tylko funkcja ich lustrzanego odbicia. Nie masz też wpływu na ich wielkość. Za to okna dostępne są w dwu formatach. Aby powiększyć standardowe, kwadratowe okienko, po prostu kliknij na odpowiednią ikonkę. Jeśli zaś chodzi o napisy, to do dyspozycji jest 7 rodzajów tzw. chmurek i jedna czcionka (ale w trzech wielkościach). Dodatkowo do wykorzystania jest conajmniej kilkanaście kolorowych wyrazów typu BUM, SIUP.



Teraz ty ustalasz reguły, Lucky Luke wcale nie musi łapać braci Dalton!

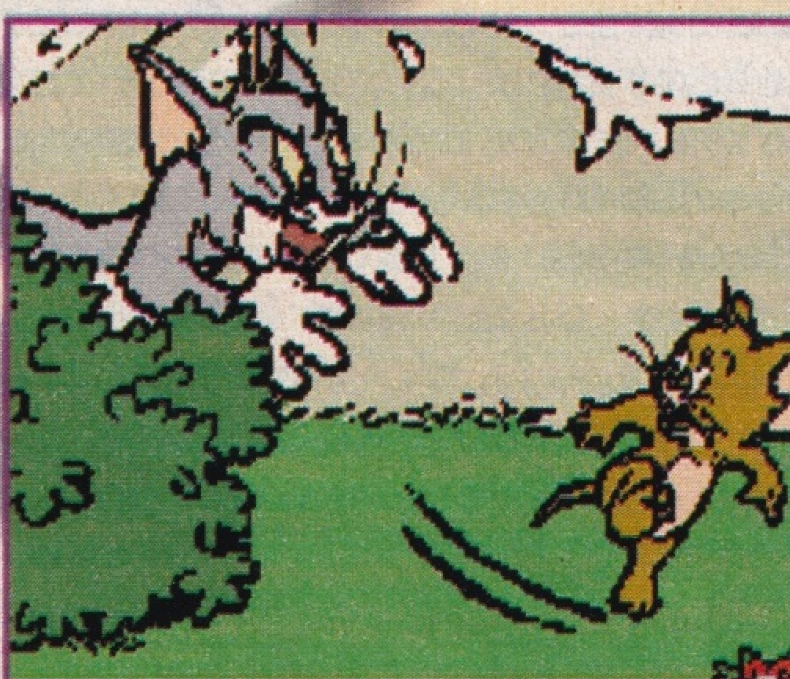


Niestety, nie da się zmienić charakterów postaci, np. psa – ofermy

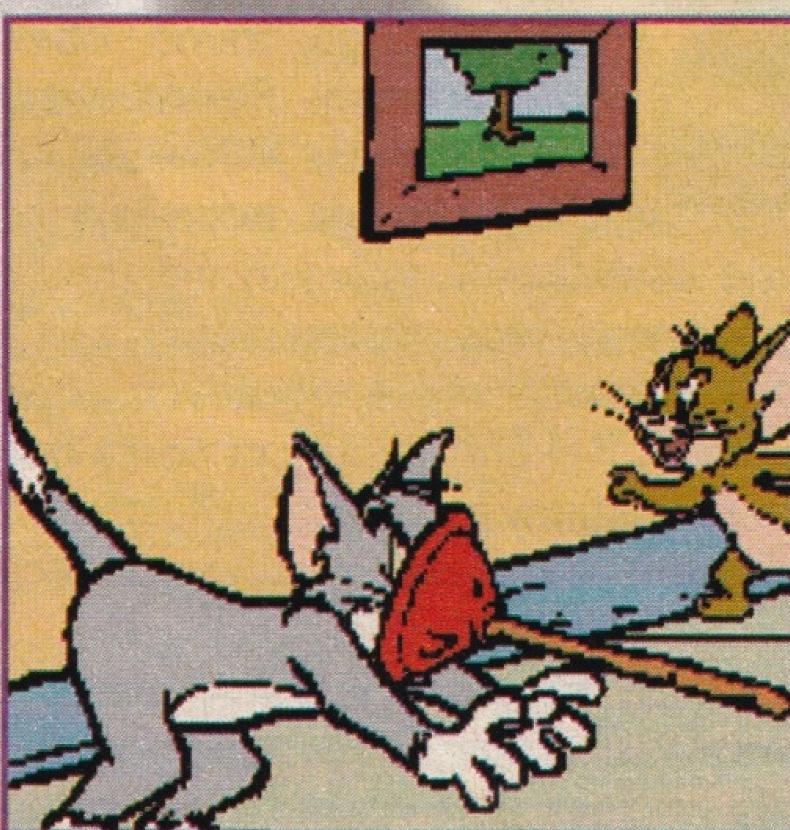
Oglądając kreskówki, zapewne nie spodziewałeś się, że też możesz pokierować losami dzielnego kowboja

TWOJE KOMIKSY nie mają zbyt dużych wymagań sprzętowych. Potrzeba mu tylko 256 kolorów i rozdzielczości 640x480. Jeżeli masz zaprogramowaną większą ilość kolorów, to po uruchomieniu, program sam dostosuje ustawienia do swoich potrzeb.

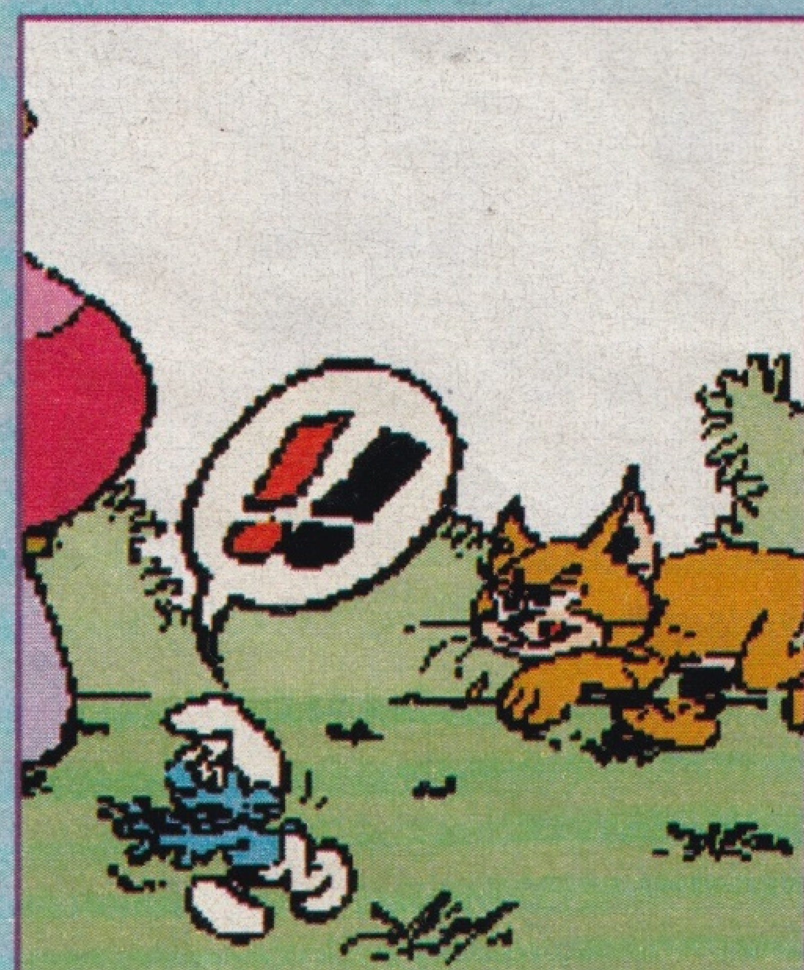
Jeśli twoja historyjka jest już gotowa, nadaj jej tytuł i wpisz swoje imię lub pseudonim artystyczny – to przecież ty jesteś autorem. Aby to zrobić, kliknij na ramkę u góry podglądu. Teraz pozostało ci już tylko wydrukować swoje dzieło. Jest to zresztą jedyna możliwość dokładnego obejrzenia całego komiksu.

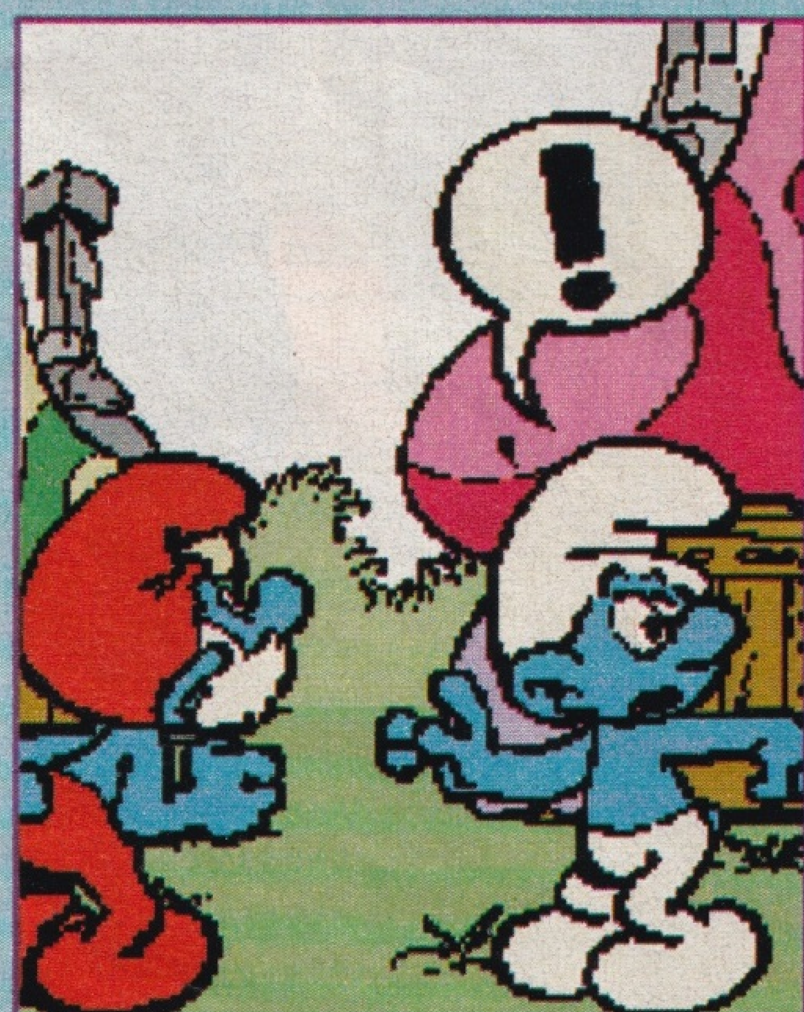


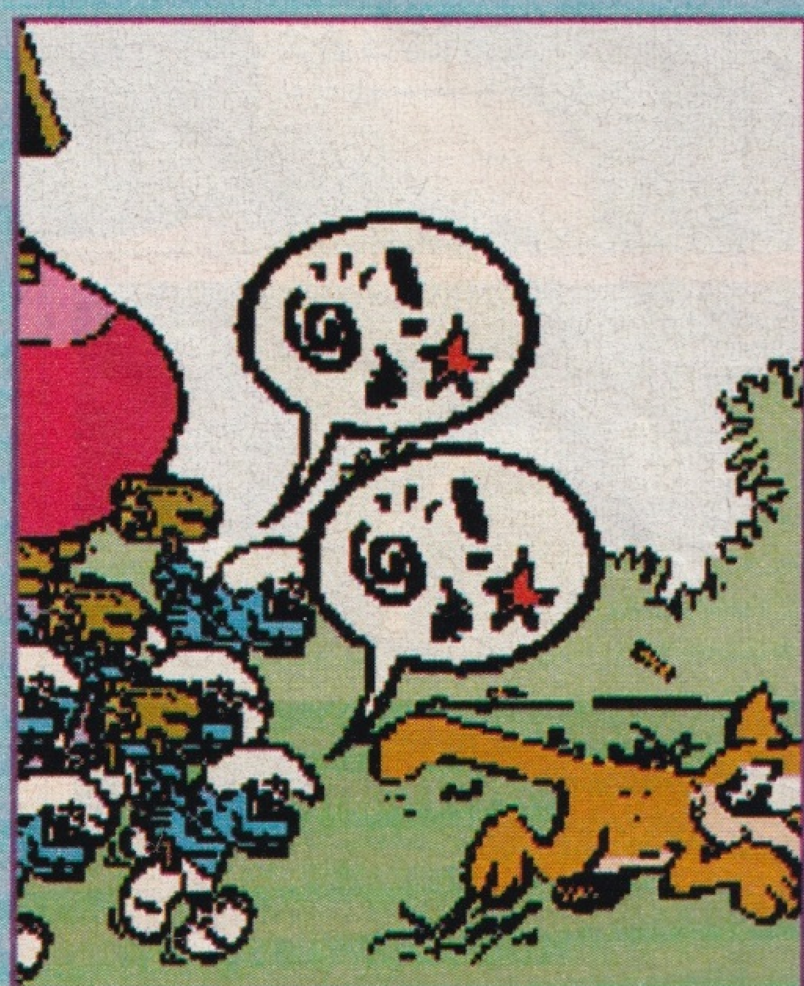
Skąd to znasz? Jerry próbuje uciec przed rozgniewanym Tomem...



...i po chwili role się odwróciły! Teraz kot wpada w opresję







PC | PSX | N64 | DC | **PL**

Twoje Komiksy
Malowanko-Układanka

39 zł każdy	Lascaux / Mirage	1 gracz

Min: 486DX, 16 MB RAM, CD-ROM
Zal: Pentium 133, 32 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 5

+ Duży wybór bardzo ładnych postaci, w najróżnorodniejszych pozach
− Nie można zmienić wielkości obiektów, ani ich obracać w kilku kierunkach

Mimo drobnych wad, jest to świetna zabawa dla wszystkich z wyobraźnią **4**

Tekst: Anna Kotlonek

COLONY WARS™
RED SUN

Miewasz dziwne sny?
Nie czujesz się zupełnie sobą?
Chcesz iść do psychiatry?
Nie musisz – wszystko jest w porządku.
Po prostu jesteś bohaterem gry komputerowej...

Akcja trzeciej części COLONY WARS rozgrywa się w tym samym czasie, co poprzedniej (CW: VENGEANCE). Zmienia się jedynie miejsce wydarzeń. Zamiast brać udział w toczącej się wojnie, wiedziesz spokojniejsze życie na obrzeżach znanego wszechświata. Wszystko zmienia się w momencie, gdy Red Sun – galaktyczny statek – wyrusza z pokojową misją ku Ziemi. Tajemniczy generał informuje cię jednak, że prawdziwy cel wyprawy jest inny...

Na początku do swojej dyspozycji masz jedynie słabo uzbrojony, przestarzały statek kosmiczny. Jednak wykonując kolejne zadania zarabiasz pieniądze, które możesz przeznaczyć na doskonalenie swojej maszyny. Zaletą gry jest duży wybór broni oraz modeli statków. Tych pierwszych jest ponad 40 i nie są to jedynie coraz lepsze wersje poprzednich. Ograniczenie liczby zamontowanej broni, zależne od typu statku, zmusza do przemyślanego doboru arsenału.

Same misje są bardzo różnorodne. Przyjdzie ci zarówno konwojować statki kupieckie, jak i eliminować piratów czy bandytów. W większości zadania wymagają większego wysiłku umysłowego i nie polegają tylko na wystrzelaniu wszystkich wrogów. Na przykład, w jednej z misji, trzeba pod osłoną transportowca prześlizgnąć się do eskortowanego statku i zniszczyć go, mimo obecności ochrony. Pewną wadą RED SUN jest liniowość akcji. Co prawda pojawiają się misje dodatkowe, których nie musisz wykonywać, lecz postęp fabuły zależy od wykonania zadań zlecanych przez generała. Rekompensatą za to są bardzo ładne filmy animowane, ilustrujące kolejne wydarzenia i posuwające akcję naprzód.

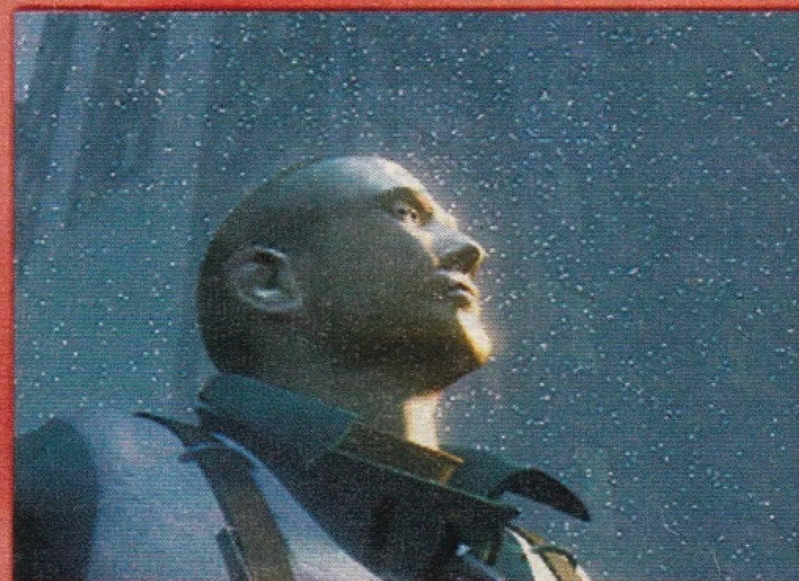
Dużym minusem jest nie najlepiej opracowany radar. Przedstawia on zbyt mały wycinek pola walki. Poza tym, niedokładnie widzisz, czy statki wroga znajdują się nad, czy pod tobą. Znacznie utrudnia to kosmiczne pojedynki. Pewnym utrudnieniem jest także zdarzające się czasami przenikanie pojazdów naziemnych przez wzgórza. Ty musisz je oblecieć, na co tracisz czas, a w tym czasie czołgi już zdążą dopaść chroniony przez ciebie konwój.

Dużym ułatwieniem jest wprowadzenie „nieszkodliwych” zderzeń statków – po prostu odbijają się one od siebie jak piłeczki. Dzięki temu łatwiej jest przeżyć bitwę. Gra traci jednak wtedy na realizmie. Szkoda, że sprężyste zderzenia nie są dostępne jako jedna z opcji do wyboru.

RED SUN jest bardzo udanym kosmicznym symulatorem, a różnorodność misji sprawia, że nie nudzi się szybko. Doskonale dobrana muzyka, momentami przypominająca tą ze Star Wars, jeszcze bardziej podgrzewa atmosferę. Wyważony poziom trudności sprawia, że gra powinna się spodobać zarówno weteranom kosmicznych walk, jak i stawiającym pierwsze kroki na tym polu.


Czasami wystarczy jeden dobrze wymierzony strzał


Potężna flota – nawet Vader by się przestraszył


Gdybyś miał równie dziwne sny, też miałbyś taką minę


Kiedy wybucha olbrzymi statek, lepiej nie być w pobliżu

PC | **PSX** | N64 | DC | A

Colony Wars: Red Sun
Kosmiczny Symulator

199 zł	Psygnosis/Sony	1 gracz

• Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 5

☺ Różnorodne misje, doskonała, nastrojowa muzyka, ładne filmy animowane
☹ Niezbyt funkcjonalny radar, przenikanie pojazdów przez ściany

Nie tylko weteranów kosmicznych walk, ale także początkujących, wciągnie na długo — **5**

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka” Cwalina


Niektóre lokacje wyglądają naprawdę tajemniczo


William zaczyna przygodę w małej wiosce

SaGa Frontier 2

Czy lepiej być wygnanym królewiczem, czy sierotą poszukującym swojego miejsca na Ziemi? Każde wyjście jest złe...

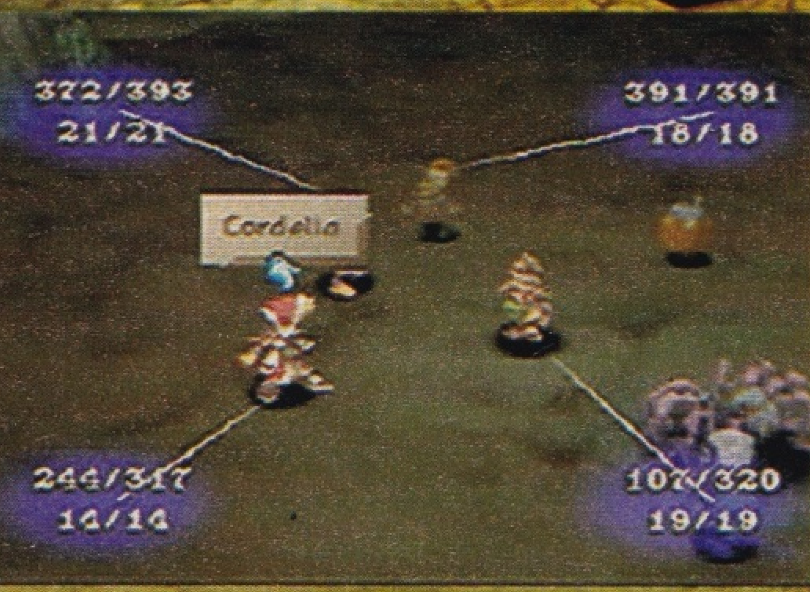
Fabuła SAGA FRONTIER 2, nowego RPG Squaresoftu, jest bardzo ciekawa, ponieważ **bierzesz udział właściwie we dwóch odrębnych historiach, które dopiero po pewnym czasie splatają się.** W trakcie gry poznajesz bowiem losy Gustave XIII, królewskiego pierworodnego, który, nie potrafi władać magią. Rozzłoszczony ojciec skazuje go więc na wygnanie z królestwa. Rozpoczyna to okres wojen, które podzielą rodzinę na dwa zwaśnione obozy. Drugim bohaterem jest sierota William, który postanawia wyjaśnić tajemniczą śmierć swoich rodziców. Historię obydwu rodzin podzielono na epizody, które można rozgrywać w dowolnej kolejności, co dodatkowo uatrakcyjnia grę.

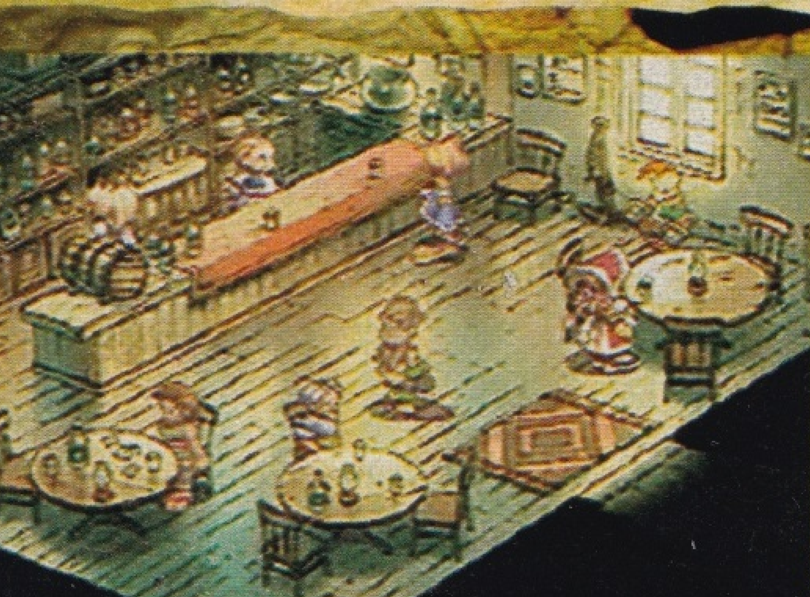
Równie ciekawie wygląda w SF2 system walki. **Przed każdą rundą czas zatrzymuje się i możesz w spokoju podjąć wszystkie decyzje.** Potem pauza kończy się i obserwujesz przebieg starcia. Same walki można rozgrywać na kilka sposobów: w pojedynkach „jeden na jednego", tradycyjnie – całą drużyną lub kilkoma wybranymi postaciami. Bardzo ciekawy jest sposób, w jaki bohaterowie uczą się nowych ciosów lub czarów. W starciach „jeden na jednego" wybierasz kolejność czynności (szarża, cięcie, itp.), które ma wykonać twoja postać. Jeśli udało ci się ułożyć specjalną kombinację, to bohater pozna dodatkowy cios, którego automatycznie nauczą się również jego pozostali towarzysze. W walce grupowej niestety nie masz już wpływu na umiejętności swojej drużyny. W losowo wybranych momentach nad głową postaci pojawia się żaróweczka. Oznacza ona, że bohater jednak coś wymyślił.

W SF2, w odróżnieniu od wielu RPG, broń i pozostały ekwipunek stopniowo zużywa się. Broń można oczywiście zastąpić nową. Trzeba przy tym pamiętać, że typ czarów, jakie może rzucać postać, zależy od tego, jaki rodzaj broni posiada. **Dlatego opłaca się „chomikować" miecz, którym można zadać już tylko jeden cios, jeśli umożliwia on rzucanie np. zaklęć ze sfery ognia.**

Pewną wadą SF2 jest nieco nieczytelny interfejs. Nie można sprawdzić poziomu wszystkich cech postaci. Nie zawsze wiadomo też, jakie są dokładnie korzyści z posiadania danego przedmiotu. Utrudnia to dobieranie ekwipunku, gdyż każdorazowo trzeba sprawdzać, jakie są właściwości przedmiotów posiadanych przez bohatera, albo zapisywać sobie wszystkie dane na kartce.

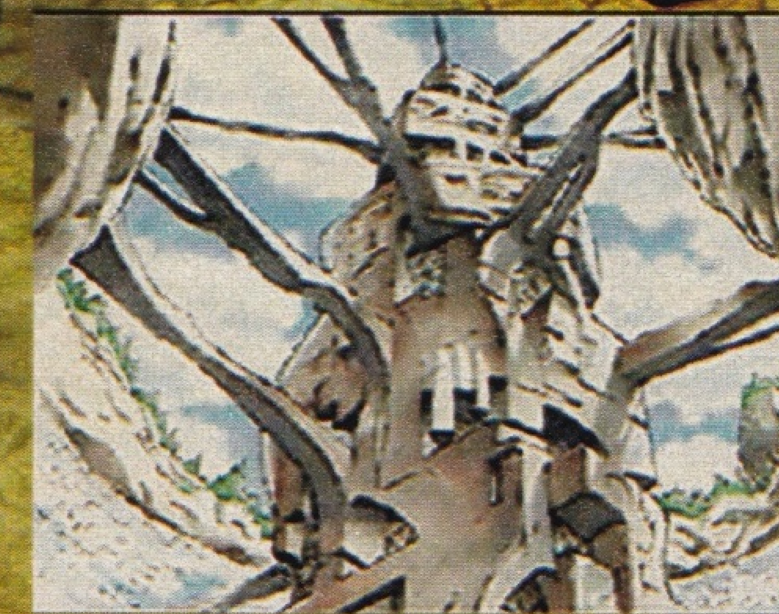
Jednak mimo tej drobnej wady, SAGA FRONTIER 2 jest bardzo dobrym RPG. Pod względem grafiki i dźwięku nie jest to co prawda FF8, ale dzięki wciągającemu klimatowi i ciekawej fabule, zapewnia wiele godzin udanej zabawy.

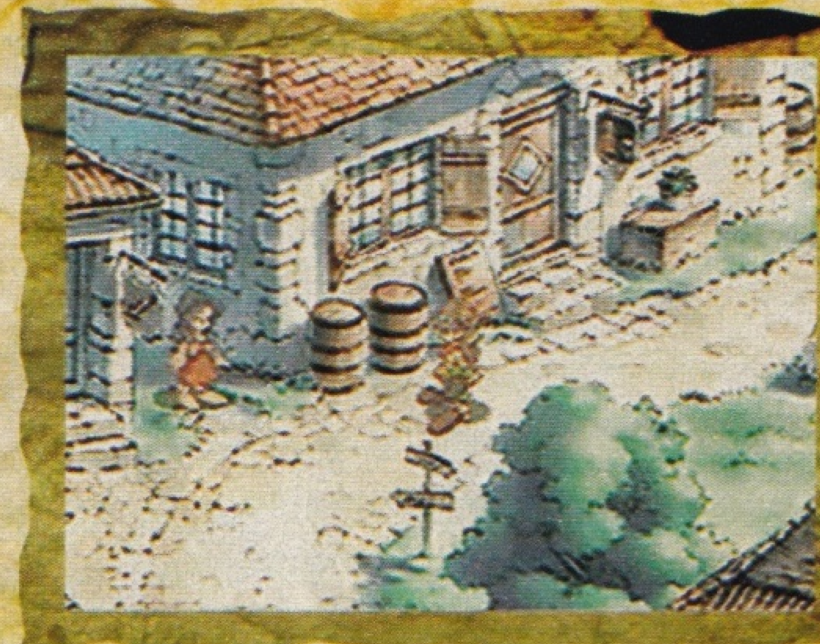

W czasie walki łatwo można sprawdzić stan zdrowia bohaterów


W wioskowej karczmie możesz zwerbować członków drużyny



Dzięki pauzie można w spokoju przemyśleć następne posunięcia


Zamek królewski – prawda, że wygląda imponująco?


W wiosce można zaopatrzyć się w broń i inne potrzebne rzeczy


Przygoda rozgrywa się także w lodowych krainach

PC	PSX	N64	DC	A

SaGa Frontier 2
Rozdwojone RPG

199 zł	Squaresoft/Sony	1 gracz

• Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5

(+) Duży wpływ na rozwój wydarzeń, bardzo fajny system walki

(−) Dość kłopotliwy w obsłudze interfejs

Wciągające RPG o intrygującej fabule. Można ukończyć je na wiele sposobów — 4

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

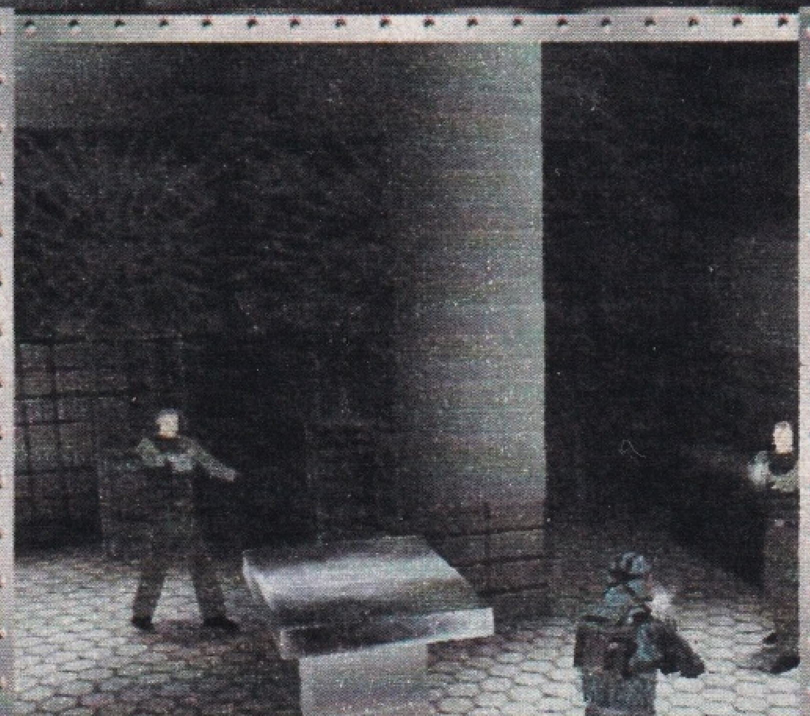
DIE HARD TRILOGY 2

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IPS CG możecie wygrać grę DIE HARD TRILOGY 2. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 30 III 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jaki był polski tytuł filmu DIE HARD?



Szaleńcza jazda samochodem połączona ze strzelaniem do celu



Dwóch na jednego? Dlaczego wrogów zawsze jest więcej?

Znany z kinowego ekranu, świetnie wyszkolony policjant, skutecznie walczył z terorystami. Dzięki tej grze teraz i ty możesz uratować Las Vegas



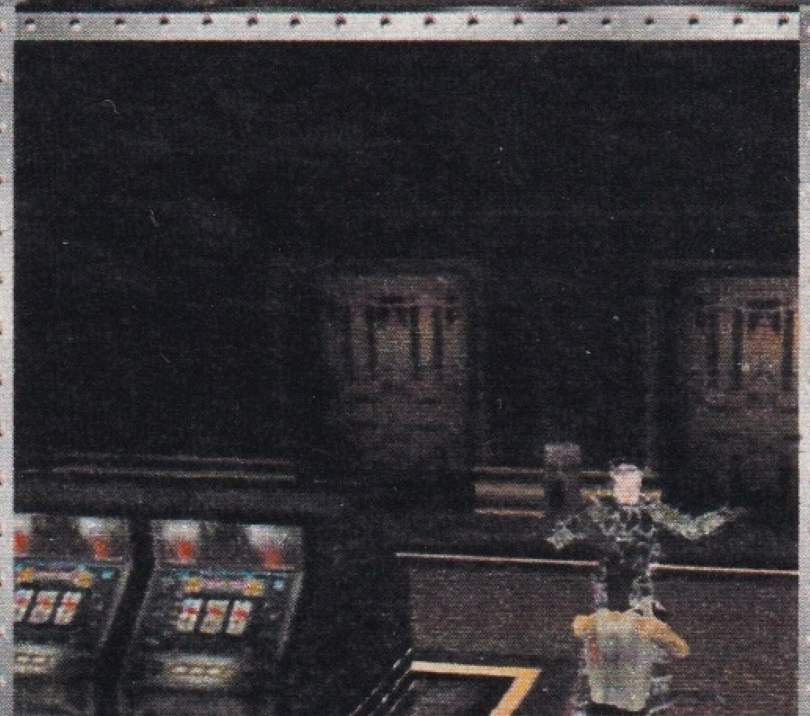
Zimny prysznic jest skutecznym lekarstwem dla zapaleńca

Pierwsza adaptacja „Szklanej pułapki" nie odniosła zbyt wielkiego sukcesu. Jednak nie wygląda na to, żeby DIE HARD TRILOGY 2 spotkał ten sam los. W odróżnieniu od swej poprzedniczki, DHT2 składa się z trzech odmiennych części, łączących się jednak w logiczną całość. Jest niezwykle dynamiczną i zróżnicowaną grą akcji. **Twoim zadaniem jest uratowanie wielomilionowego Las Vegas przed międzynarodową siatką terrorystyczną.** By uchronić miasto przed zniknięciem z mapy świata, będziesz musiał wykazać się intelektem, refleksem oraz umiejętnością brawurowej jazdy samochodem.

Zupełnie nowy model tworzenia szaty graficznej umożliwia wybieranie pomiędzy różnymi trybami postrzegania otoczenia. Zwiedzając korytarze, możesz włączyć widok całej postaci, a w momencie strzelaniny przełączyć się na ujęcie z punktu widzenia bohatera i przy pomocy celownika możesz dokładnie namierzyć przeciwników. Dzięki temu masz możliwość dokładnego poznania terenu i przeprowadzenia szybkiego, dokładnie zaplanowanego ataku! A to jest przecież najważniejsze, kiedy musisz szybko i sprawnie uratować świat przed zagładą! Pamiętaj, że w tej grze najważniejsza jest dokładność i przebiegłość. Korytarze zwiedzaj pomału i ostrożnie, najlepiej plecami do ściany. Unikniesz wielu niespodziewanych, często bardzo niebezpiecznych spotkań z przestępcami.

Wystrój pomieszczeń i gra świateł są w DHT2 może nieco ubogie, choć nie znaczy to, że zapomniano o dopracowaniu szczegółów otoczenia. Przykładem może tu być sala egzekucyjna z krzesłem elektrycznym. Jeśli masz słabe nerwy – nawet nie dotykaj dźwigni włączającej prąd! Surowość grafiki całkowicie rekompensowana jest przez oprawę dźwiękową. Do każdej misji stworzono niezwykle dynamiczną muzykę, a odgłosy strzałów oraz krzyków są bardzo realistyczne. Gra bez włączonego podkładu muzycznego, to tylko połowa przyjemności.

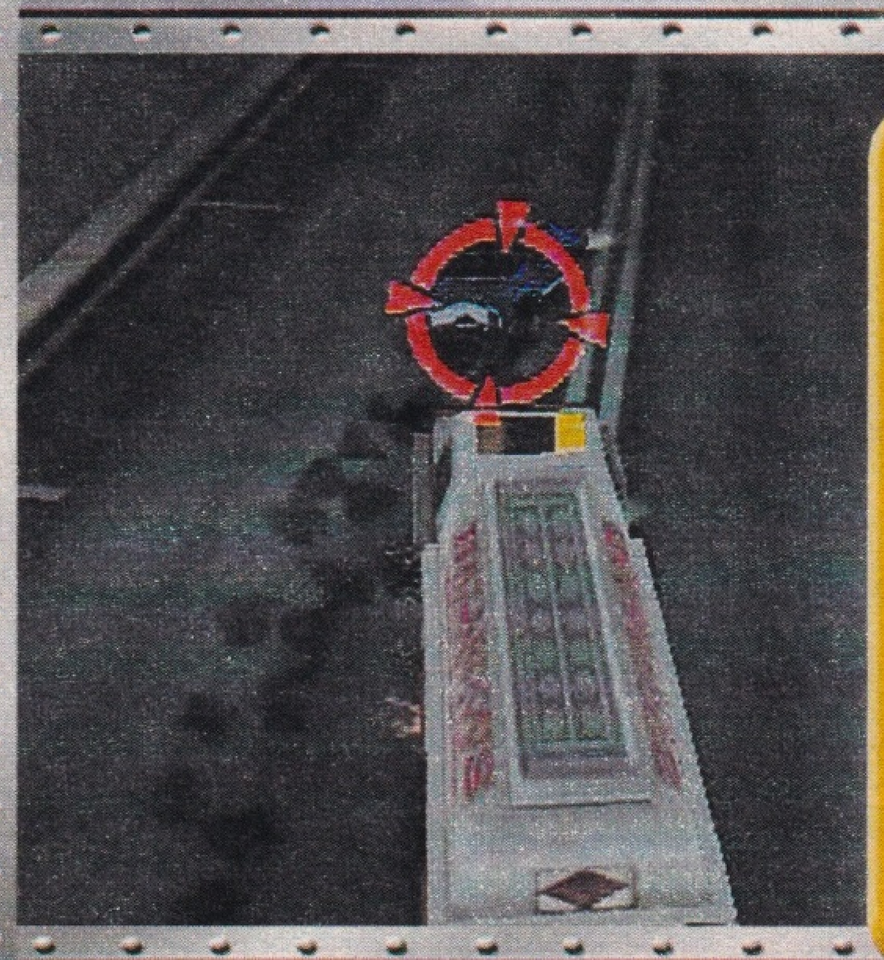
Na uznanie zasługują także różne rodzaje trybów gry. W „Cinema" wiernie odwzorowano scenariusz filmu. Dodatkową atrakcją tego rodzaju rozgrywki są oryginalne sekwencje filmowe, które określają cel każdej misji i łączą je w spójną całość. **Dzięki nim możesz naprawdę poczuć się jak bohater kinowego superprzeboju.** Jeśli natomiast jesteś indywidualistą, który lubi panować nad akcją – wybierz tryb „Arcade"! Umożliwia on stworzenie zupełnie nowego scenariusza gry i dostosowanie go do własnych upodobań.



Prąd jest dobrym lekarstwem na takie typy, jak ten tutaj



W zasadzie możesz rozwalić wszystko. Co nie znaczy, że musisz



PC | PSX | N64 | DC | A

Die Hard Trilogy 2
Dynamiczna Strzelanina

ok. 110 zł	FOX Inter. / IPS	1 gracz

Min: Pentium 200MMX, 32 MB RAM, akcelerator 3D Zal: Pentium II 333, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 3 | Dźwięk 4 | Frajda 5

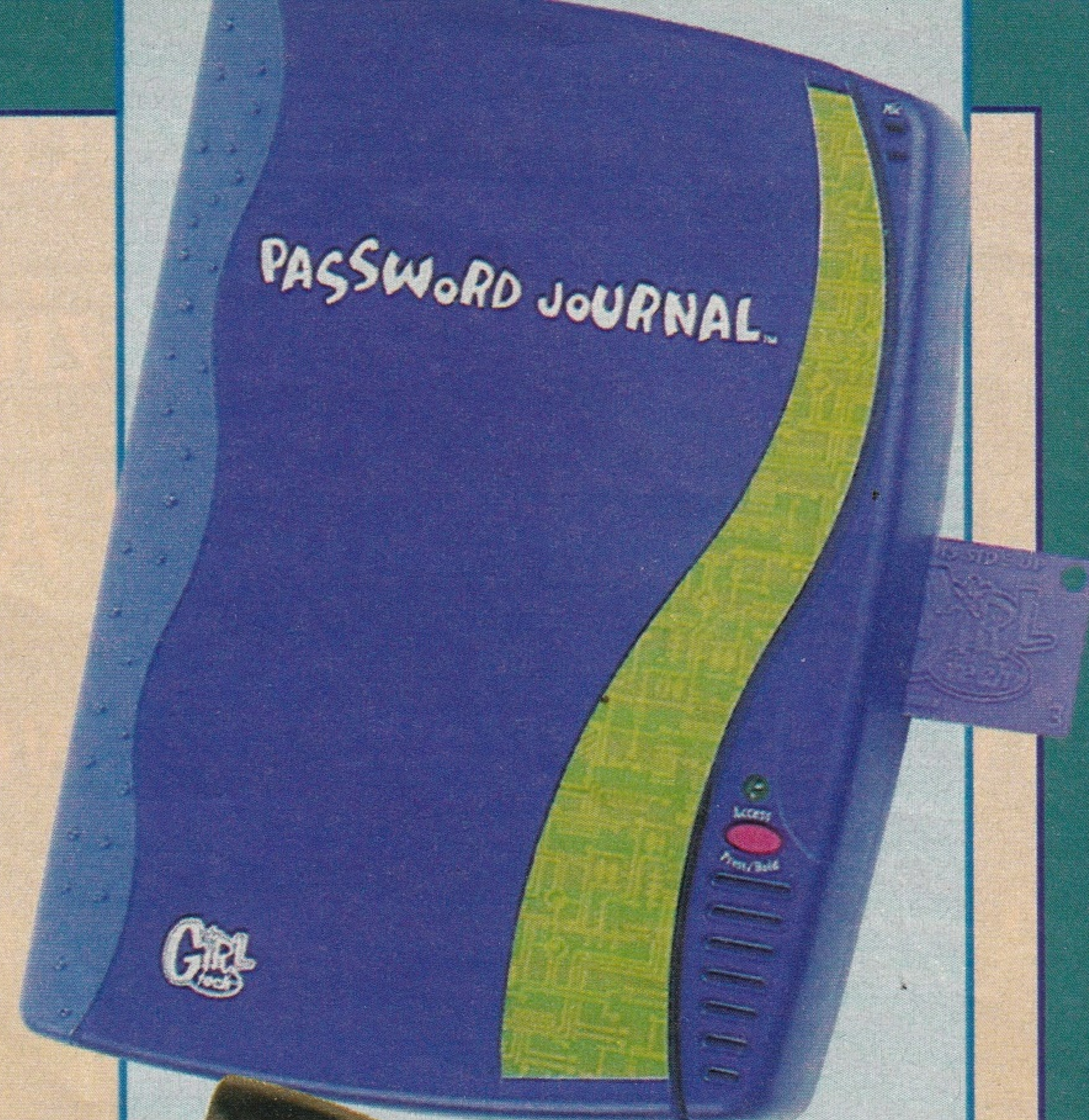
+ Połączenie trzech różnych rodzajów gier w jednym produkcie
- Dość uboga grafika, która powinna stać na wyższym poziomie

Nowatorska gra, łącząca zalety przygodówki, strzelaniny i wyścigówki — **4**

Tekst: Rafał Werczyński

Zabawa bez komputera

Wydawać by się mogło, że w epoce superszybkich komputerów oraz akceleratorów 3D wszystkie inne zabawki nadają się do wyrzucenia...



Pamiętnik otwierający się tylko na sekretne hasło! Teraz już nikt nie pozna twoich tajemnic

Jeżeli znudziły ci się już kolejne części przygód niesamowitej Lary Croft, a DIABLO przechodzisz w ciągu kilkunastu minut, może powinieneś spróbować gier, które nie wymagają komputera. Pamiętasz pierwsze, proste gry elektroniczne, np. Wilk i Zając? W podobny sposób skonstruowano gry firmy Radica, które CLICK! przetestował przed ich wejściem na polski rynek (na początku maja).

Wśród tych produktów każdy powinien znaleźć coś dla siebie. W serii znajdują się np. proste wyścigi samochodowe, kosmiczne strzelanki, a także bardziej wyszukane: wirtualny snowboard i gra w kręgle.

Wszystkie gry zostaną przygotowane w polskiej wersji językowej i będą posiadały polskie instrukcje. To na pewno ułatwi zabawę, zwłaszcza młodszym użytkownikom. Kolejną ich zaletą są niewielkie wymiary wszystkich urządzeń oraz zasilanie na baterie. Dzięki temu będzie można grać w nie praktycznie w każdym dowolnym miejscu. Mimo swojej prostoty, zabawki nie raz zaskoczą ciekawymi rozwiązaniami technicznymi, np. wyścigi Formuły 1 posiadają minikierownicę z Force FeedBackiem, a kosmiczna strzelanka jest trójwymiarowa! Niektóre gry (np. wirtualny snowboard) wymagają od gracza także odrobiny sprawności fizycznej.

Część serii przeznaczono specjalnie dla dziewcząt (może tak ofiarować zabawkę koleżance w prezencie?). Wśród nich znajdziesz magiczną mówiącą ramkę na zdjęcie przyjaciółki czy też pamiętnik otwierający swoje stronice tylko przed właścicielem...

Bezkrwawe łowy to bardzo dobry pomysł na ćwiczenie bystrego oka

Pomysł stary jak świat – lecisz i strzelasz do wrogich pojazdów. Ile jednak przy tym zabawy!



Wyścigi Formuły 1 w wydaniu mini. Co ciekawe, urządzenie ma system Force FeedBack

Dużą zaletą wszystkich urządzeń będzie ich cena, wynosząca od 60 do 220 złotych za sztukę. W zamian otrzymasz samodzielnie działającą grę. Niestety, nie ma róży bez kolców. Po pewnym czasie gry stają się nudne, gdyż akcja toczy się ciągle w taki sam, schematyczny sposób i nie ma możliwości zmiany misji czy rodzaju tras wyścigu. Równie denerwujące są dźwięki wydawane przez gry, ale na całe szczęście można je wyłączyć.

Zabawki są na pewno interesującą odmianą pośród całej masy gier komputerowych. Dużą ich zaletą jest także różnorodność tematyczna. Wydawca tych produktów na polskim rynku, Manta, obiecuje, że będzie stopniowo wydawał większość pozycji z oferty producenta. Zabawki te nie zastąpią programów komputerowych, jednak przy ich pomocy łatwiej zniesiesz nudną podróż pociągiem czy chwile spędzone bez komputera.



Gra w kręgle jest możliwa bez... kręgli i ciężkiej, niewygodnej kuli

Tekst: Jacek „JacK" Goliatowski, Zdjęcia: Foto Studio, Manta



Jazda na wirtualnej desce snowboardowej da ci przedsmak zimowego szaleństwa bez potrzeby czekania do następnego śniegu

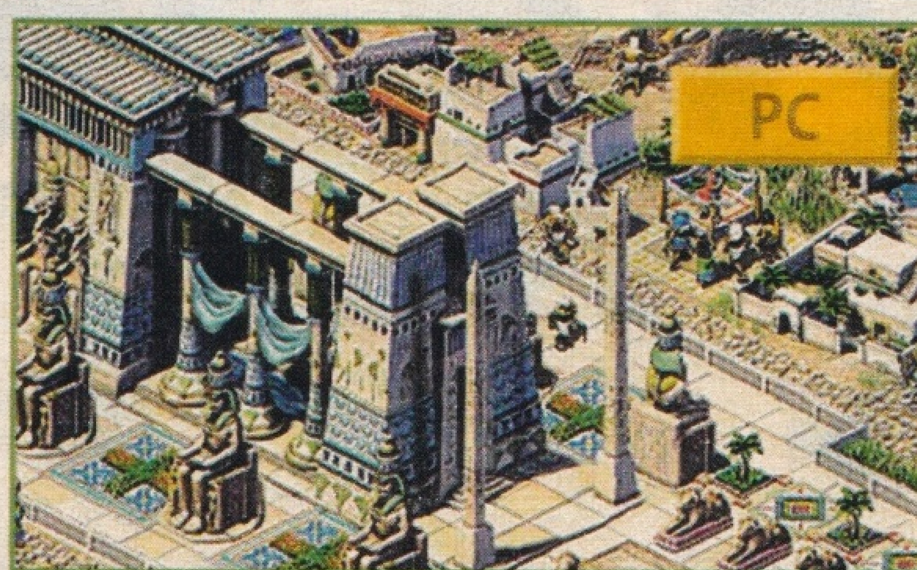
Coś specjalnie dla twojej najlepszej przyjaciółki – magiczna, mówiąca ramka na zdjęcie



...SZYBKA POMOC



AIRPORT S.34
Jak zbudować dobrze funkcjonujące lotnisko? Jeżeli masz z tym problem, skorzystaj z porad ekspertów CLICKA!



FARAON S.28
Egipskie ciemności wreszcie staną się jasne



SZKOŁA LATANIA S.32
Jak wystartować, żeby wylądować



JAZZ JACKRABBIT 2 S.36
Jeżeli potrzebujesz turbo-doładowania, wpisz kilka kodów. Efekty mogą okazać się odlotowe!



ULTIMA 9: ASCENSION S.37
Pomocna dłoń w postaci kodów

KODY PLAYSTATION



Podane poniżej kody trzeba wpisać w menu głównym gry

KODY

nieśmiertelność

↑↑↑ ◯ ▢ ↑ → ←

pełne uzbrojenie

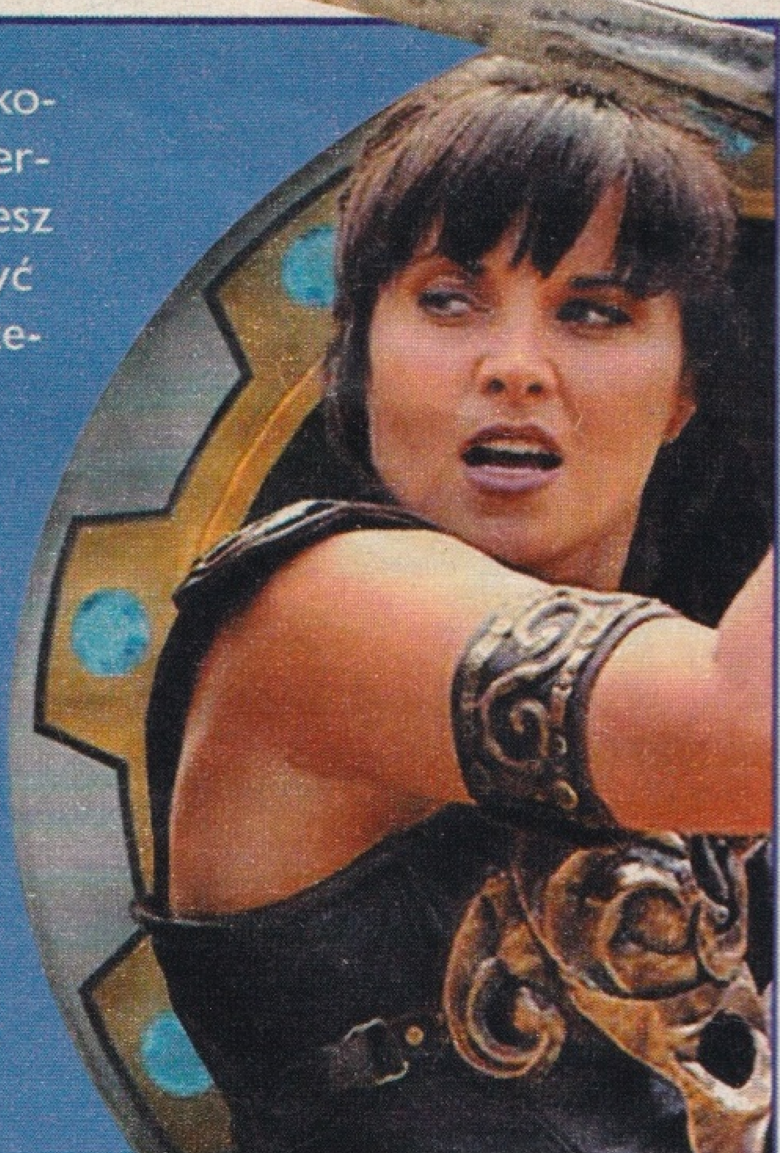
△ ▢ △ ▢ ▢ ↑↑↑



Po wpisaniu kodu na nieśmiertelność, możesz śmiało walczyć z każdym przeciwnikiem



Jeśli zabraknie ci energii albo twoje osłony zostaną osłabione, po prostu wpisz kod



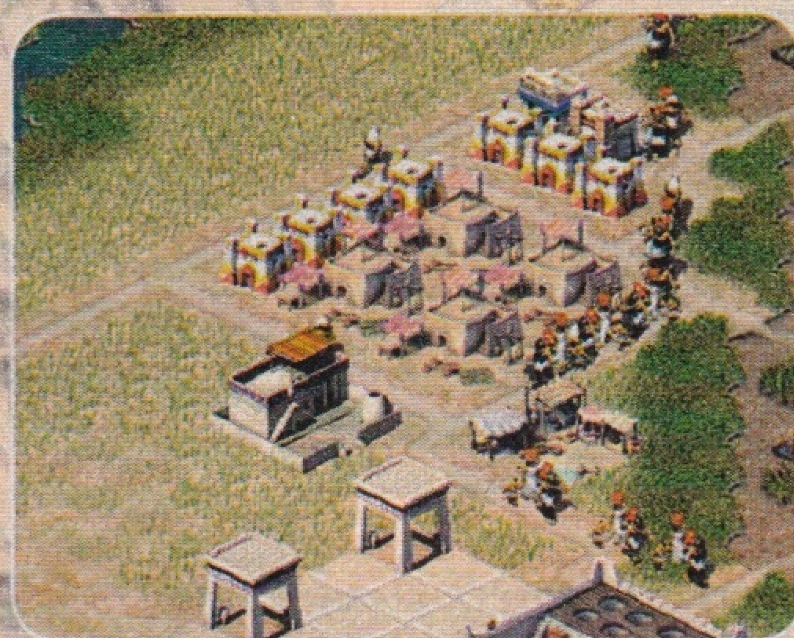


FARAON

Życie w starożytnym Egipcie za czasów Faraonów nigdy nie było łatwe i przyjemne. Dlatego też przygotowaliśmy garść cennych porad, które pozwolą ci osiągnąć dostatek i bogactwo, a na końcu spocząć w okazałym rodzinnym grobowcu

Początki miasta 1

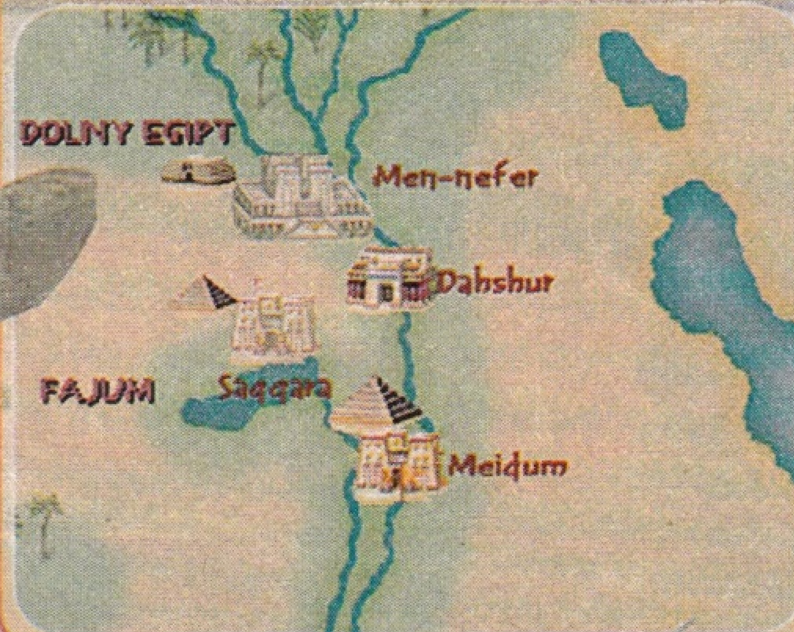
Zanim zabierzesz się do budowy swojego miasta, zmniejsz tempo upływu czasu gry do 10% (co w zasadzie oznacza zatrzymanie roz-



grywki) i dokładnie obejrzyj mapę. Szczególną uwagę zwróć na zasięg wody pod powierzchnią ziemi. Dzięki tym obserwacjom będziesz mógł wyznaczyć kierunki rozbudowy miasta. Sprawdź jednocześnie,



gdzie znajdują się zasoby żywnościowe i postaw tam odpowiednie struktury oraz magazyny. Poza tym zobacz, czy nie ma w okolicy drapieżnych zwierząt. Jeśli już wszystko to zrobiłeś, zacznij planować rozbudowę miasta.



Planowanie strategiczne 2

Budowa miasta nie jest tak łatwa, jak mogłoby się wydawać. To, co w danym momencie wydaje się być idealnym rozwiązaniem, później, gdy miasto bardzo się rozwinie, może przyczynić się do jego upadku. Tak więc, planując sieć dróg czy



też rozmieszczenie budowli, wybiegnij myślą nieco w przyszłość. Infrastruktura miasta, rozmieszczenie dzielnic mieszkaniowych i przemysłu, powinno być tworzone nieco na wyrost. Dobrze też jest posiadać trochę miejsca w zapasie, pod budowę nowych struktur w sytuacji kryzysowej. Szczególną uwagę należy poświęcić sieci dróg, które stanową szkielet miasta.

Drogi i transport 3

Drogi są bardzo ważną częścią infrastruktury miasta. Żadna poważniejsza budowla w mieście nie będzie funkcjonować bez dobrego do nich dostępu. Poza tym dzielnice mieszkaniowe nie będą się rozwi-



jać, jeśli mieszkańcy nie będą mogli dojść do swoich domostw. Również kupcy nie dostarczą towarów. Tak samo przemysł nie będzie funkcjonował bez transportu surowców. Nie zapomnij więc o właściwej rozbudowie dróg – najlepiej w tzw. stylu amerykańskim, tzn. proste, bez zbędnych zakrętów. Sieć dróg powinna umożliwiać bezproblemowy transport z północy na południe i ze wschodu na zachód – główne drogi powinny być przestronnymi alejami.

Handel wewnętrzny 4

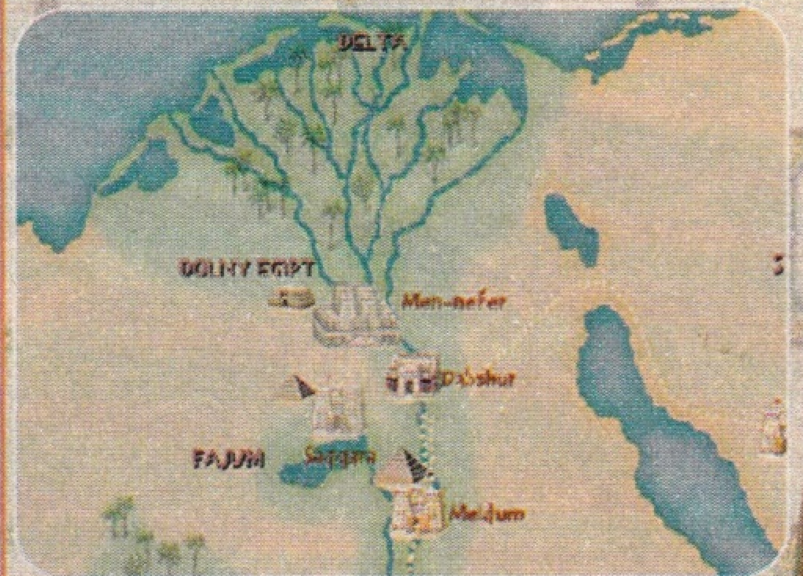
Najpoważniejszym czynnikiem, który zapewnia miastom egipskim bogactwo i rozwój, jest wymiana towarów i handel. Odbywa się to dwóch płaszczyznach – wewnętrz-



nej, miejskiej oraz krajowo – zagranicznej. Centrum handlowym miasta są bazary. Służą one do dystrybucji towarów wśród mieszkańców. Ci zaś, w zależności od dostępu do towarów, przechodzą kolejne szczeble kariery i bogactwa. Z tego rodzaju handlu nie ma dla miasta bezpośrednich korzyści w postaci pieniędzy. Jedynie pośrednio przyczynia się on do rozwoju dzielnic mieszkaniowych.

Import czy eksport ? 5

Istnieje też drugi rodzaj handlu, który jest niezbędny dla prawidłowego rozwoju. Nawiązując kontakty handlowe z innymi miastami, poprzez zakładanie szlaków handlowych, zaczynasz wymieniać się produktami. Nie



trzeba jednak handlować ze wszystkimi. Należy wybrać tych kupców, którzy przedstawią najciekawszą ofertę i mogą przynieść wymierne korzyści. Tak więc rozbuduj te dziedziny przemysłu, które wyprodukują nadwyżki towarów możliwe do sprzedaży. Tak uaktywnisz eksport. Jednocześnie rozwój miasta powoduje zapotrzebowanie na różne towary, które będziesz musiał importować. Szczególnie dotyczy to żywności i towarów

Minister Handlu

Kliknij na nazwę aby handlować, magazynować albo zmienić status

Zboże	0	Można importować lub eksportować
Słoma	0	
Glina	0	Do nabycia z importu
Cegły	0	
Ceramika	0	Możliwy eksport
Jęczmień	0	Możliwy eksport

luksusowych. Handel z innymi miastami jest w zasadzie nie ograniczony – może się odbywać zarówno lądem, jak i drogą rzeczną lub morską. Należy jednak pamiętać, że o wiele szybciej i łatwiej handluje się droga lądową, przy udziale karawan kupieckich.

Infrastruktura miejska 6

Lud egipski z czasem staje się bardziej wymagający. Należy mu zapewnić odpowiednią opiekę lekarską, możliwość kremacji zwłok, dobrze rozbudowaną sieć ośrodków edukacji. Nie można też zapomnieć o służbach porządkowych czy też strukturach rozrywkowych. Gdy miejskie



służby są na odpowiednim poziomie, nie tylko objawia się to dobrym stanem samopoczucia obywateli czy niższym bezrobociem, ale rośnie także standard życia. Masz wtedy wyższe wpływy do skarbca, a o to przecież chodzi...



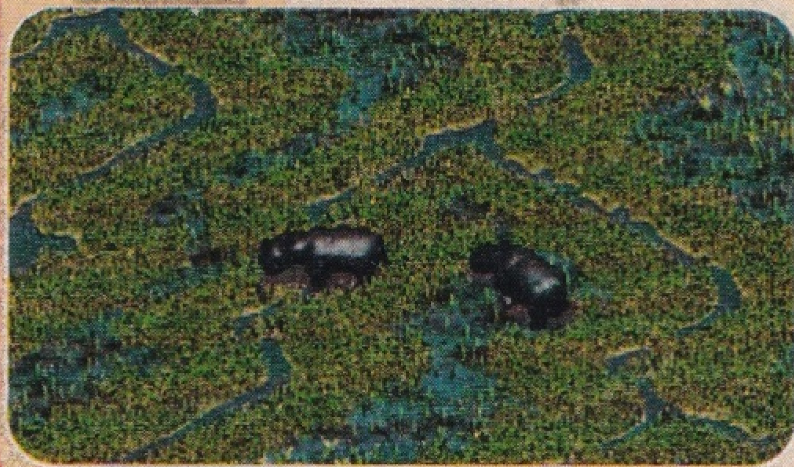
Zwierzyniec 7

W grze występują dwa typy zwierząt – te, na które się poluje (strusie, antylopy) oraz te, które polują... na ludzi (krokodyle, hieny i hipopotamy). Tych drugich najlepiej unikać, ale okazuje się, że nie zawsze jest to możliwe. Atrakcyjne tereny rolnicze i przemysłowe położone są blisko ich siedlisk. Ewentualne spotkanie człowieka ze zwierzęciem nie-





uchronnie zakończy się śmiercią tego pierwszego. Nie można dopuszczać do takich sytuacji, ponieważ powodują one zbyt duże ubytki w ludności. Mogą też spowodować kłopoty z transportem i utratę wartościowych towarów. Całe szczęście możesz temu zapobiec. Musisz wysłać tam oddział łuczników lub piechurów, ewentualnie postawić Wieżę i zapolować na agresywne zwierzęta. Niestety, po pewnym czasie zwierzęta znowu się pojawiają i atakują. Należy więc często powtarzać taki zabieg.



Bilans żywnościowy 8

Przyrost ludności na ogół przebiega szybciej niż rozwój możliwości dostarczania im żywności. Pola uprawne i domki myśliwskie to tylko podstawa polityki żyw-



nościowej. Blisko tych struktur należy wybudować spichlerze, które będą magazynować żywność na czarną godzinę. Trzeba też zadbać, aby blisko nich znalazły się bazary, które zajmą się dalszą dystrybucją żywności. Należy jednak uważnie obserwować bilans wpływów i wydatków, bo możesz się nawet nie zorientować, gdy zabraknie ci złota – podstawowego środka płatniczego.





Ratunku, pali się! 9

Najgorsza rzecz, jaka może się przydarzyć w mieście, gdzie obok siebie znajduje się wiele wspaniałych budowli – to pożar. Na ogół tragedia wynika z braku remiz strażackich lub też spowodowana jest... nierównomierną strukturą społeczną. Biedota ma skłonność do irracjonalnych zachowań i nie potrafi zadbać o bezpieczeństwo swoich domostw. Pożary często



zdarzają się też w dzielnicach przemysłowych. Jak temu zaradzić? Oczywiście wybudować odpowiednią ilość remiz strażackich, a potem... zdać się na szczęście. Gdy już dojdzie do sytuacji kryzysowej, należy wyburzyć budynki znajdujące się w sąsiedztwie pożaru, by nie dopuścić do jego rozprzestrzeniania się. W ten sposób pożar zostanie w miarę szybko ugaszony.

Jakie podatki 11

Jak świat światem, nikt nie lubił płacić wysokich podatków. Stopa podatkowa jest domyślnie ustawiona na poziomie 9%. Jest to stawka dość neutralna, możliwa do akceptacji dla mieszkańców miasta. Szybko okazuje się jednak, że nie zapewnia ona wystarczającej ilości pieniędzy do utrzymania miasta. Czasem będzie trzeba zwiększyć podatki, ale nie można przesadzić

	ubiegły rok	dotychczas w tym roku
Podatki	13332	3340
Dochody z eksportu	6920	2575
Dary	0	0
Wydobyte złoto	0	0
Dochód	20252	5915
Koszty eksportu	5910	1050
Wynagrodzenia	13001	3342
Budowa	70	0
Oprocentowanie - 8%	0	0
Osobiste wynagrodzenie	144	36
Kradzież	0	0
Danina	500	0
Prośby i Festiwale	0	0
Wydatki	19625	4428
Łącznie	627	1487

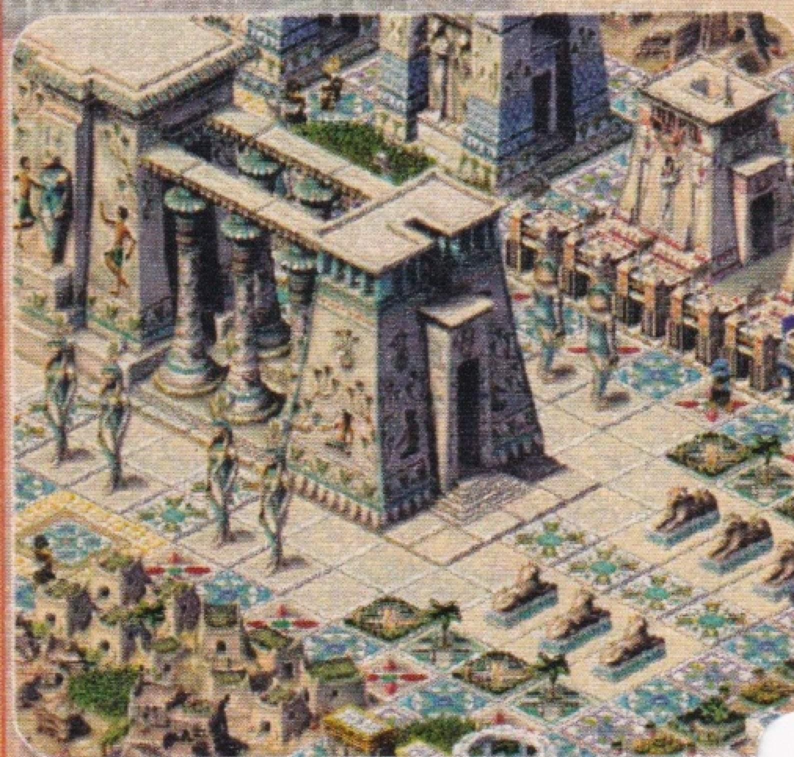
z pazernością. Ludzie szybko zaczynają unikać płacenia podatków, a część z nich wkroczy na drogę przestępstwa. W ostateczności mogą oni po prostu uciec z miasta. Idealne podatki to 8-10%. Przez krótki czas, przy wysokim poziomie luksusu w mieście i niskim bezrobociu, mieszkańcy mogą zaakceptować ich zwiększenie do 15%.

Pieniądze nie woda 12

Jeśli okazuje się, że duża część ludności unika płacenia podatków, należy temu zaradzić, budując w każdej dzielnicy biuro poborcy podatkowego. Szczególną uwagę trzeba poświęcić bogatym dzielnicom i wybudować w nich kilka takich struktur. Natomiast biedniejsze dzielnice można pilnować słabiej, ze względu na dość niestabilne zadowolenie ich mieszkańców. Można też czasem po prostu odpuścić sobie zbieranie podatków z takich dzielnic. Z biednego i tak niewiele się wyciśnie, a można tylko w ten sposób stworzyć przestępców.

Katastrofy budowlane 14

Majestatyczne budowle Egiptu wymagają ciągłego nadzoru. Służą do tego posterunki architektów. Szczególnie podatne na zawalenia są kopalnie, świątynie, kompleksy świątyń i magazyny, składowiska i spichlerze. Najlepiej wybudować kilka posterunków blisko zgrupowań wielkich budynków. Szcze-



gólną troską należy otaczać magazyny. Gdy dojdzie do katastrofy, w stercie gruzu zostaną zniszczone wszystkie zmagazynowane produkty.

Kradzież nie popłaca 10

Złodzieje wychodzą niepostrzeżenie z domów i ruszają na łowy. Nie tylko napadają na spokojnych obywateli i okradają ich domostwa, ale mogą także ogołocić twój pałac. Jeśli ta sytuacja będzie narastała, wkrótce skarbiec miasta będzie pusty! By temu zapobiec, należy wybudować odpowiednią ilość posterunków konstabli i sąd. Funkcjonariusze prawa będą mogli ograniczyć przestęp-



czość, ale nie wyeliminują jej całkowicie. Najlepszym sposobem na ukrócenie złodziejskiego procederu jest... utrzymanie wysokiego poziomu zadowolenia z twoich rządów.

Brak pieniędzy

Skarbiec jest pusty. Dostaniesz pieniądze, ale nikt nie wspomoże Cię nigdy więcej. Użyj tej pożyczki na właściwe inwestycje.

Pałac – centrum administracji 13

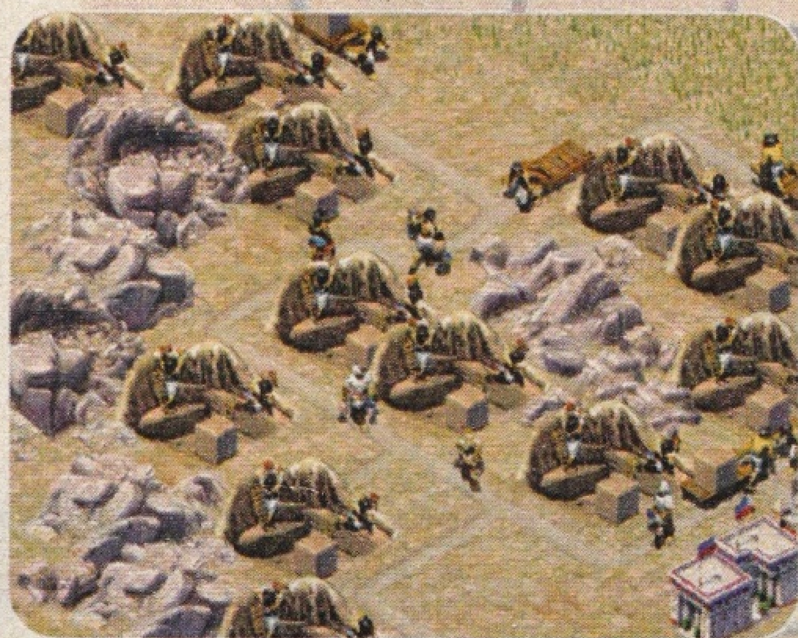


Jest to miejsce koordynacji życia całego egipskiego miasta. Stąd pochodzi władza i możliwość kontroli obywateli. Nie można zbierać podatków i kierować wymiarem sprawiedliwości, nie posiadając pałacu. Pałac nie posiada pracowników, ale dzięki niemu jest możliwe kierowanie innymi. Poza tym, gdy na mapie w pobliżu miasta znajdują się kopalnie złota, Pałac zamienia wykopane złoto na pieniądze. W ten sposób łata się dziury w budżecie miasta.

Siła robocza

15

Szczególnie uważnie należy kontrolować stan ludności i jej możliwości pracy. Przede wszystkim nie dopuść do wysokiego bezrobocia. Ludzie muszą za coś żyć i jeśli nie będą mogli zarobić na swoje utrzymanie zaczną zdobywać pieniądze w mniej uczciwy sposób. np. kradnąc. Zapobiegniesz temu, rozwijając wszelkie dostępne rodzaje przemysłu i rozbudowując infrastrukturę miasta – studnie, jednostki porządkowe, armię czy nawet struktury religijne. Przy okazji należy też sprawdzić poziom wynagrodzenia, by nie dochodziło do buntów lub ucieczek z miasta. Jednocześnie należy pamiętać, że bezpieczny poziom bezrobocia to 5-10%.



Pierwszeństwo	Sektor	Potrzeba	Pracuje
	Żywność	57	57
	Przemysł i Handel	54	54
	Rozrywka	0	0
	Religia	0	0
	Edukacja	0	0
	Zdrowie i warunki sanitarne	15	15
	Infrastruktura	82	82
	Administracja	36	36
	Armia	0	0

244 zatrudnionych robotników 30 nie zatrudnionych robotników (10%)

Niedobory ludności i jej konsekwencje

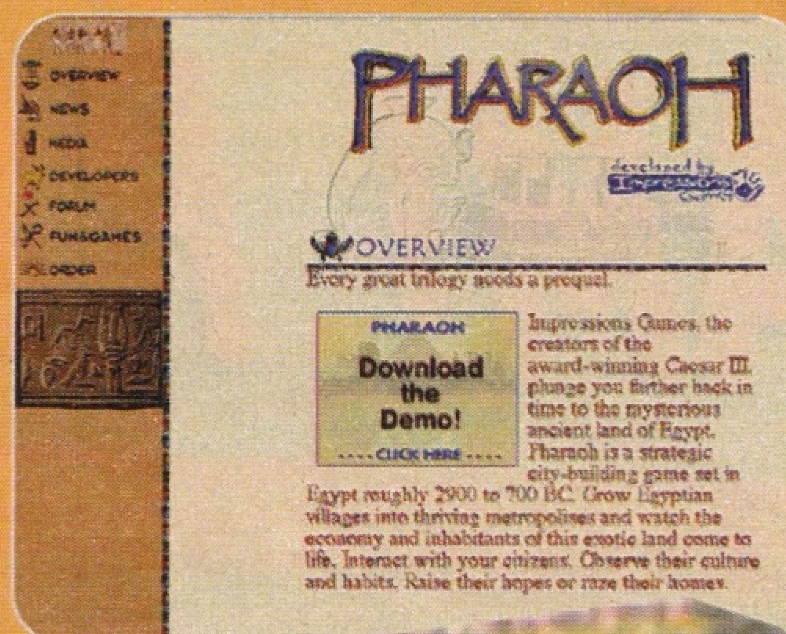
16

Nic gorszego od bezrobocia? Opuszczone budowle popadają w ruinę, pogarsza się standard życia i wzrasta emigracja ludności. Jak temu zaradzić? Nie można forsownie rozbudowywać przemysłu i infrastruktury miasta. Należy też cały czas kontrolować stopę bezrobocia, aby nie spadła poniżej 5%. Musisz mieć jednak zapas siły roboczej, gdyż jeśli zabraknie pracowników może dojść do katastrofy. Należy więc wybudować dzielnicę mieszkaniową (taką dla biedoty, na terenie, gdzie nie ma dostępu do wody), która mogłaby przyjąć dodatkowych mieszkańców. Może ona stanowić zawór bezpieczeństwa, który możesz wykorzystać w ostateczności. Kiedy poziom ludności wróci do normy, należy szybko wyburzyć taką dzielnicę, gdyż biedota lubi sprawiać kłopoty.



Faraon w Internecie
www.sierrastudios.com/games/pharaoh

Jeżeli chcesz dowiedzieć się czegoś więcej na temat FARAONA, powinieneś zajrzeć na stronę jego producenta. Znajdziesz tu najnowsze wiadomości na temat gry, możesz ściągnąć egipskie wygaszacze ekranu, czy duże obrazki, dobre do umieszczenia jako tło na ekranie. Za pośrednictwem tej strony możesz także wysłać do kolegi kartkę z motywem znanym z FARAONA. Tutaj także umieszczane są pytania graczy i odpowiedzi, które mogą się przydać w rozwiązywaniu trudniejszych problemów, spotykanych w grze.





FARAON

Tekst: Jacek „ZAQ" Gadzinowski

Chciałbyś wznieść się w powietrze, a nie masz samolotu? Masz ochotę pobawić się wirtualnym symulatorem, ale nie wiesz, jak wystartować? Specjalnie dla ciebie CLICK! rozpoczyna naukę latania!

CZY (JESZCZE) LECI Z NAMI PILOT?

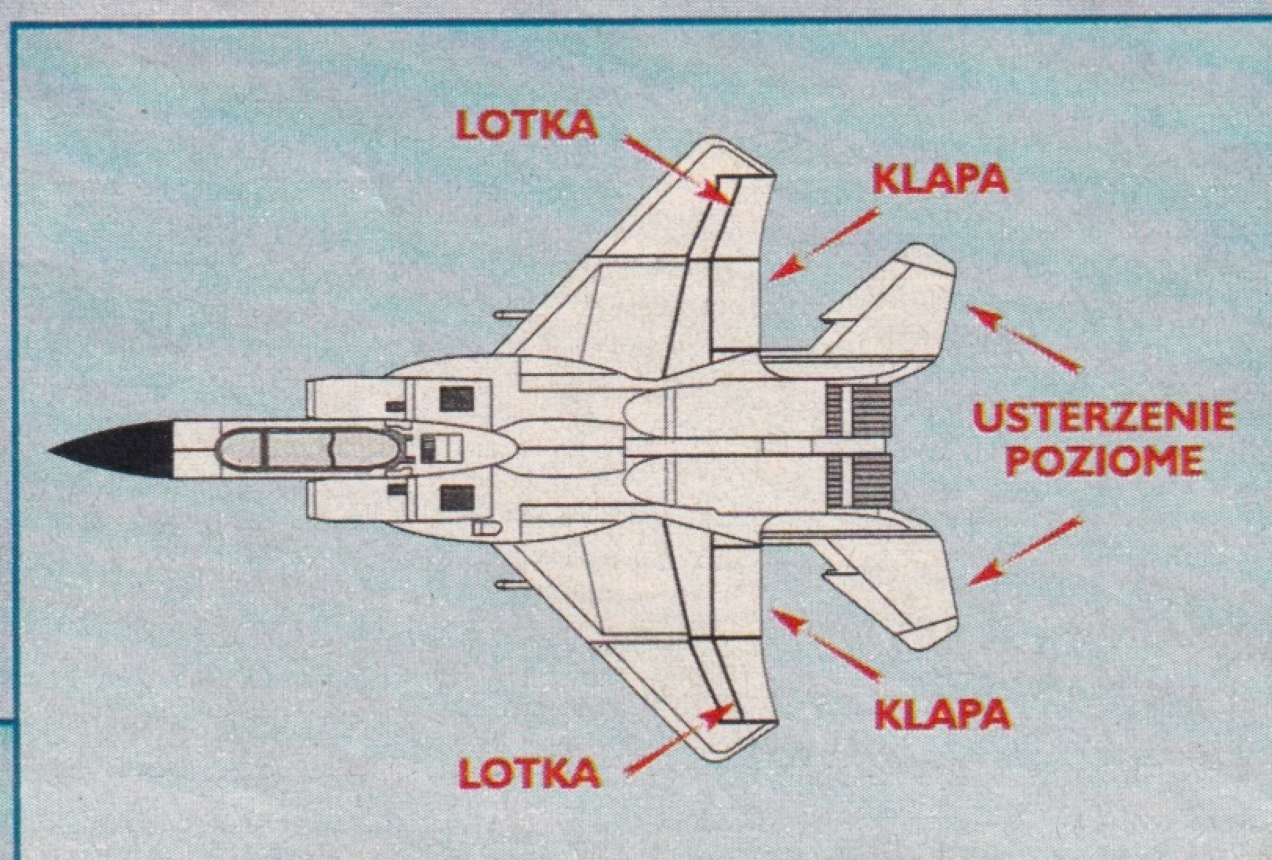
NIE TYLKO DLA ORŁÓW, CZYLI SZKOŁA LATANIA CLICKA!

PODSTAWOWE RADY DLA DOBREGO PILOTA

1. Praktyczne porady w poradniku zostały przygotowane na podstawie symulatora USAF firmy JANE'S (test w CLICK! nr 04), który pomimo swojej prostoty, wymaga od wirtualnego pilota przestrzegania podstawowych zasad pilotażu.

2. Samolotem, który powinien sprawić najmniej kłopotów przy stawianiu pierwszych kroków, jest F-16 i od niego najlepiej zaczynać naukę podniebnych akrobacji.

3. Wszelkie manewry należy wykonywać bardzo delikatnie i z wyczuciem, stosując niewielkie wychylenia drążka.





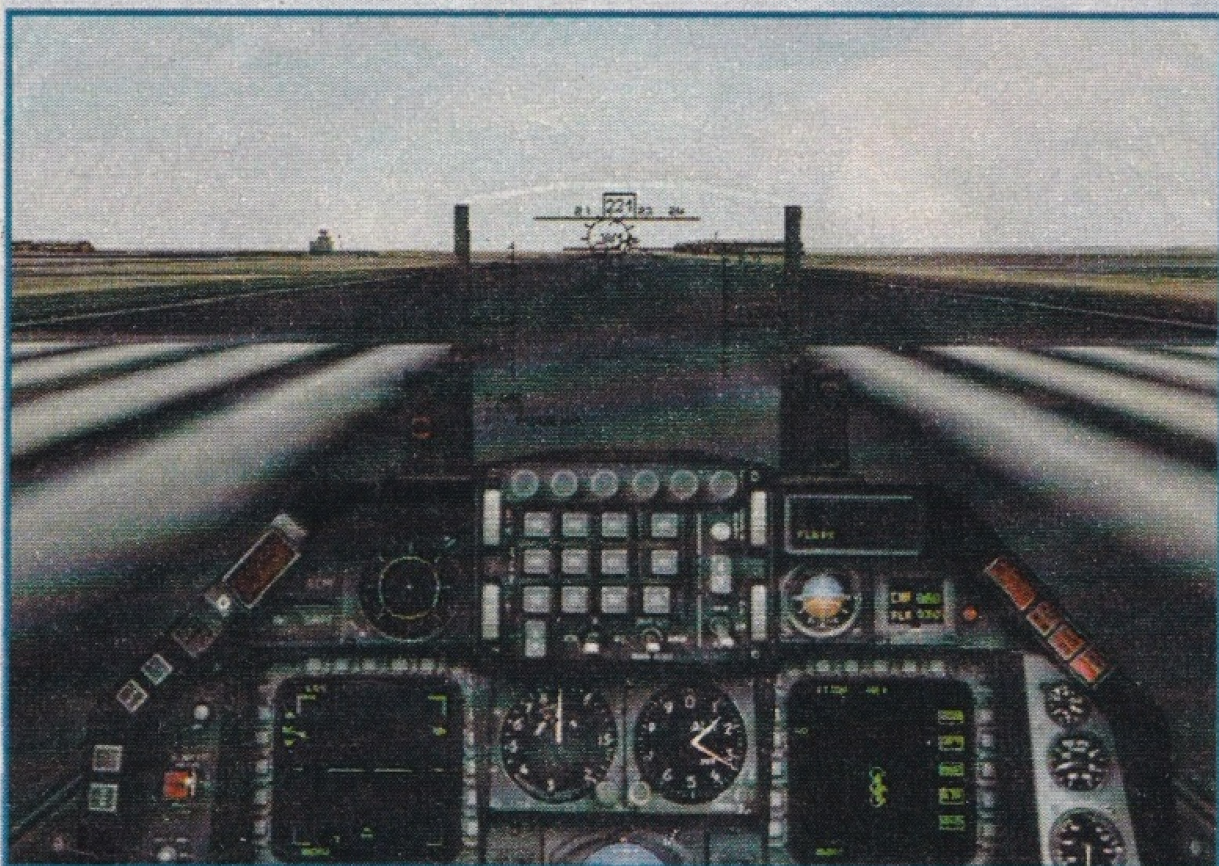
CLICK! DODA CI SKRZYDEŁ

Na samolot, znajdujący się w powietrzu na pewnej wysokości i posiadający jakąś prędkość oddziaływują przede wszystkim dwie siły: **siła ciążenia** (grawitacja) i **opór powietrza**. Aby utrzymać go w tej pozycji, trzeba więc pokonać grawitację i opory aerodynamiczne. To silnik generuje ciąg, umożliwiający rozpędzenie maszyny pomimo oporów powietrza. Gdy samolot osiągnie prędkość około 120 węzłów, na jego skrzydłach powstaje, rosnąca wraz z prędkością, siła nośna. Dzięki niej maszyna jest w stanie wznieść się nad ziemię.

Kontrola nad maszyną możliwa jest dzięki sterom pionowym, poziomym i lotkom. **Ster pionowy** (kierunku) umożliwia obrót samolotu w osi pionowej. Kontrolowany jest **orczykiem** (rudder). **Ster poziomy**, zazwyczaj umieszczony w tylnej części kadłuba, kontrolowany jest drążkiem. Odpowiada on za kąt (prędkość) wznoszenia się i opadania. **Lotki** zamontowane są na końcach skrzydeł i również kontrolowane drążkiem. Przy ich pomocy możliwy jest obrót samolotu w osi podłużnej. Oprócz sterów, samoloty wyposażone są jeszcze w klapy i hamulec aerodynamiczny. **Klapy** przydają się głównie podczas startów i lądowań. Ich zadaniem jest zwiększenie siły nośnej skrzydeł oraz poprawienie stateczności maszyny na niskich wysokościach i przy małych prędkościach. Przeznaczenie **hamulca aerodynamicznego** jest oczywiste: zmniejszanie prędkości samolotu, zgodnie z wolą pilota.

STARTUJEMY!

Podczas manewrów na płycie lotniska obowiązuje szczególna ostrożność. Przez cały czas powinieneś zwracać uwagę na inne, mogące właśnie kołować, samoloty. Lot rozpoczynasz od przekołowania z hangaru na pas startowy. Żeby ruszyć, zwiększ ciąg do 75% i zwolnij hamulce **[klawisz B]**. Kiedy samolot zacznie kołować, zredukuj ciąg do minimum. Drugą ważną sprawą jest ograniczenie prędkości do 50 węzłów.



Wysuń klapy, zwiększ ciąg i startuj! To proste...

Przed zakrętami, używając hamulca **[klawisz B]**, powinieneś natomiast zwolnić do 20 węzłów. Kiedy już dotrzesz do pasa startowego, zmniejsz prędkość **[klawisz B]** i ustaw maszynę dokładnie w osi pasa startowego. Zatrzymaj się i poczekaj na pozwolenie na start. W tym czasie upewnij się, czy klapy są wypuszczone **[klawisz F]**. Gdy wieża zezwoli na start, zwolnij hamulec i otwórz przepustnicę. Samolot zacznie kołować i stopniowo nabierze prędkości. Po osiągnięciu około 160 węzłów ściągnij drążek na siebie. Maszyna powinna łagodnie wznieść się w powietrze. Zaraz po oderwaniu się od pasa – schowaj podwozie **[klawisz G]**. Wznoś się powoli, utrzymując kąt wznoszenia około 15 stopni. Kiedy samolot przekroczy 300 węzłów, schowaj klapy i wyłącz dopalacz (jeśli został przez ciebie użyty). Na wysokości 3000 stóp wyrównaj lot i ciesz się udanym startem. Pierwsza przeszkoda pokonana!

Samolot już jest w powietrzu – szybko schowaj podwozie



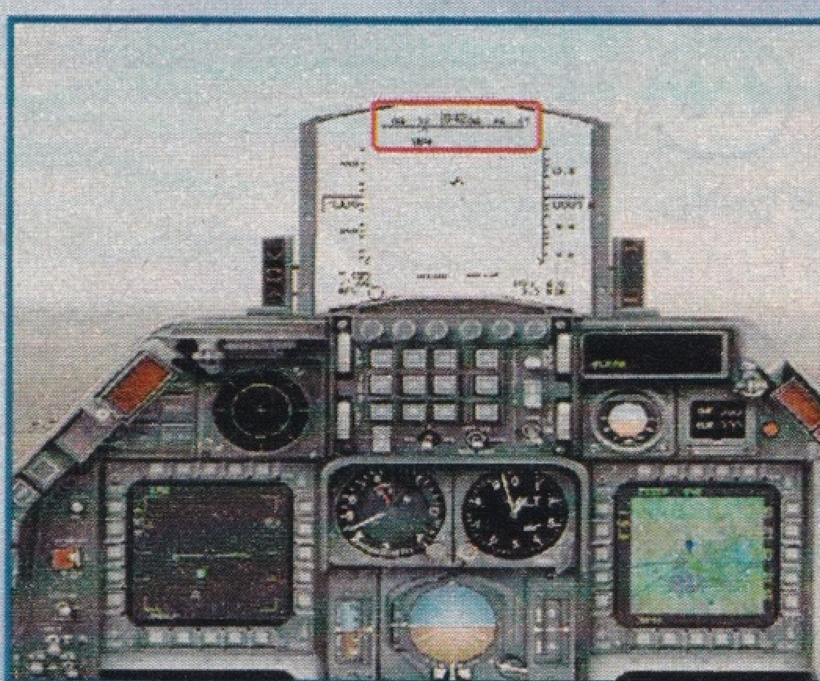
UWAGI

Prędkość, przy której samolot oderwie się od pasa, zależna jest od jego masy. Jeśli masz pełen zapas paliwa i komplet uzbrojenia, droga kołowania będzie dłuższa, a potrzebna prędkość startu większa.

LĄDOWANIE

Lądowanie to najtrudniejszy manewr, z jakim przychodzi zmierzyć się każdemu pilotowi.

Najpierw przełącz wyświetlacz HUD w tryb nawigacyjny NAV **[klawisz M]**. W odległości około 5 mil od pasa powinieneś lecieć z prędkością 300 węzłów na wysokości 3000 stóp. Utrzymując wysokość zmniejsz ciąg do 75%, wypuść hamulec aerodynamiczny **[klawisz S]** i zwolnij do 250 węzłów. Gdy osiągniesz tę prędkość schowaj hamulec, wypuść podwozie **[klawisz G]** i klapy **[klawisz F]**. Na HUD powinien pojawić się wskaźnik ILS – krzyż w środkowej dolnej części wyświetlacza. Pomoże on ustawić się w centrum pasa i utrzymać właściwą wysokość podczas podejścia do lądowania. Jeśli kolor HUD utrudnia obserwację wskaźników, możesz go zmienić **[klawisz H]**. Samolot będzie stopniowo wytracał prędkość, zwiększ więc ciąg do około 80%, aby nie nastąpiło to zbyt wcześnie. Na 2 mile od pasa, celując w jego początek, opuść nos maszyny. Delikatnymi ruchami drążka i orczyka ustaw się dokładnie w osi pasa startowego – pomocny będzie ILS. Przez cały czas kontroluj prędkość i wysokość. Jeśli prędkość jest zbyt mała, opuść nieco bardziej nos samolotu. Jeśli jest zbyt wysoka, wypuść hamulec aerodynamiczny **[klawisz S]**. Nie zmieniaj przy tym ciągu silnika. W ostatniej fazie podejścia do lądowania powinieneś mieć prędkość nie większą niż 200 węzłów. Na chwilę przed przyziemieniem unieś nieco nos samolotu, zredukuj ciąg do minimum. Jeśli potrzeba wypuść znowu hamulec aerodynamiczny **[klawisz S]**. Upewnij się jeszcze raz, czy podwozie jest wypuszczone i rozpocznij przyziemienie. W chwili zetknięcia się kół z pasem, prędkość samolotu powinna wynosić 160 węzłów. Gdy koła dotkną ziemi, odepchnij lekko drążek od siebie, aby przycisnąć nos samolotu do nawierzchni pasa. Wyhamuj **[klawisz B]** do prędkości około 30 węzłów. Możesz odprowadzić samolot pod hangar.



Podczas lądowania bardzo przydatny jest system ILS



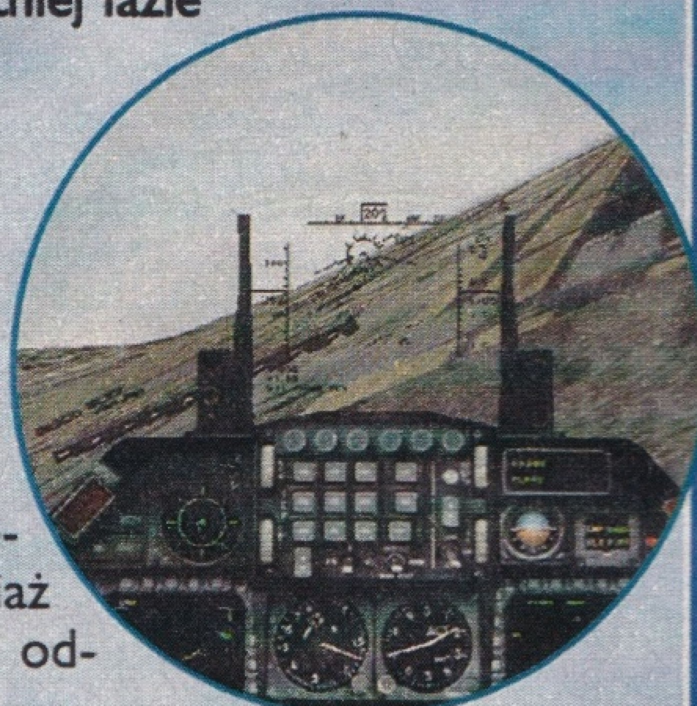
Mapa ułatwia właściwe ustawienie się względem lotniska



Trafiłeś w pas startowy! Teraz zwolnij i kołuj do hangaru

PRAKTYCZNE PORADY

1. Problemy mogące wystąpić w ostatniej fazie podejścia do lądowania:



Złe ustawienie względem osi pasa

Niewielkimi ruchami drążka ostrożnie ustaw samolot równolegle do osi pasa startowego, nad jego środkiem. Nie używaj orczyka, bo możesz wprowadzić samolot w poślizg boczny, co zniesie cię z prawidłowego kursu, chociaż dziób samolotu będzie skierowany w odpowiednią stronę.

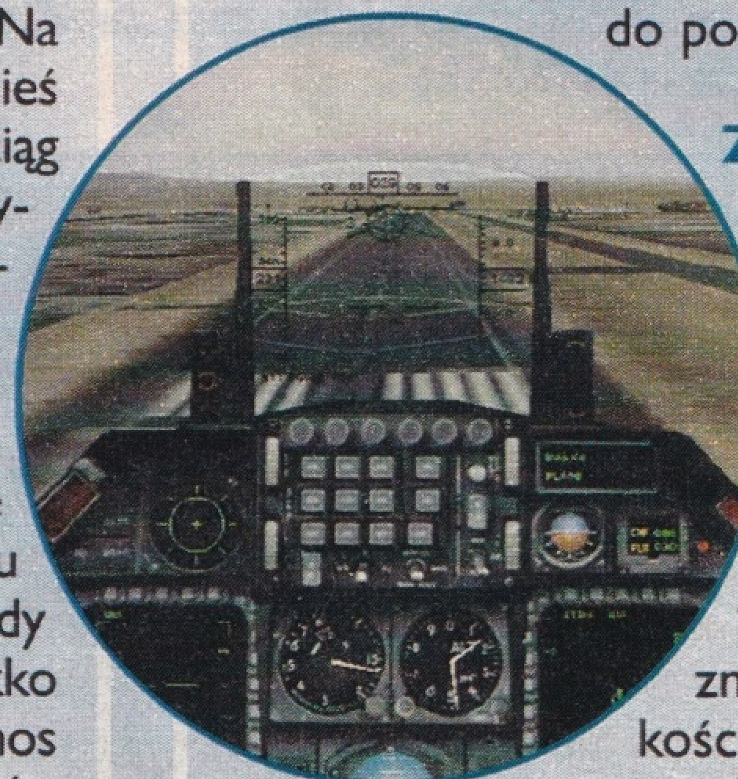


Zbyt duża wysokość

Jeśli stwierdzisz, że jesteś zbyt wysoko, natychmiast zredukuj ciąg do minimum i wypuść hamulec aerodynamiczny. Wraz ze spadkiem prędkości, samolot zacznie łagodnie opadać. Nie zapomnij ściągnąć do siebie drążka na chwilę przed przyziemieniem, tak aby samolot dotknął pasa tylko głównym podwoziem. Nie opuszczaj nosa samolotu, aby zmniejszyć wysokość. W przeciwnym razie najprawdopodobniej silnie uderzysz przednią golenią podwozia w pas, co spowoduje jej uszkodzenie, a w efekcie katastrofę.

Zbyt mała wysokość

Nie unoś nosa samolotu, aby zwiększyć wysokość. W ten sposób mocno zredukujesz prędkość i samolot opadać będzie jeszcze szybciej, może nawet się rozbić. Zamiast tego, mocno zwiększ ciąg. Gdy już osiągniesz potrzebną wysokość, zredukuj ciąg do poprzedniej wartości.



Złe podejście do lądowania.

Gdy okaże się, że odchylenie od kursu jest zbyt duże, masz za małą lub zbyt dużą wysokość, możesz już nie być w stanie poprawić tych wartości tak, aby lądowanie zakończyło się sukcesem. Zamiast ryzykować rozbicie maszyny, przerwij lądowanie. W tym celu pchnij przepustnicę do 100% ciągu, aż włączy się dopalacz. Nie zmieniaj kursu, niech samolot nabierze prędkości. Schowaj hamulec aerodynamiczny, podwozie i klapy. Stopniowo nabieraj wysokości. Gdy osiągniesz pułap 3000 stóp, wykonaj szeroki nawrót i wróć na pozycję, z której będziesz mógł spróbować kolejnego podejścia do lądowania. Powodzenia!

Tekst: Leszek „LMK" Kujawski

Airport inc

Do zarobienia łatwych pieniędzy najlepiej nadaje się biznes lotniczy! CLICK! pokaże ci, jak najprościej unieść się na skrzydłach sukcesu

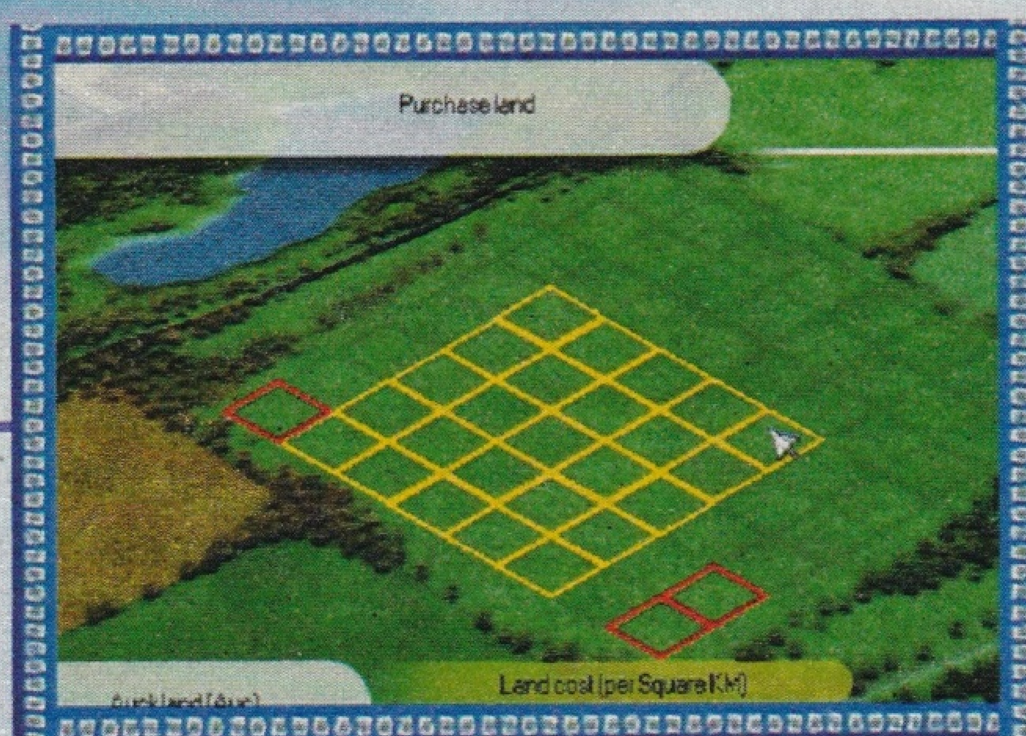
Goło, ale wesoło

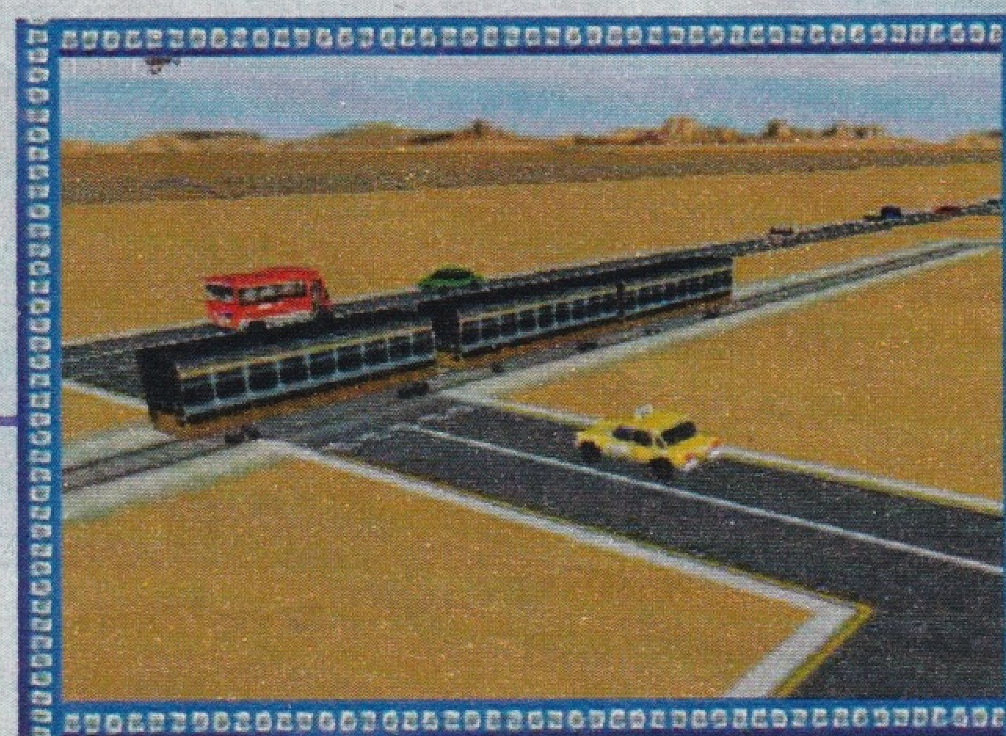
Zaczynasz, mając jedynie trochę gotówki i dobre chęci. Szybko jednak będziesz musiał dokonać ważnego wyboru – terenu pod lotnisko. Oczywiście im bliżej miasta, tym droższa jest ziemia. Należy więc wybrać złoty środek: mały obszar w odległości 10 km od miasta lub średniej wielkości teren oddalony o 20 km. Budowa lotniska jeszcze dalej od centrum, to prawdziwe wyzwanie. Dość trudno będzie pozyskać wtedy większą liczbę pasażerów. Zazwyczaj nie chcą oni dojeżdżać tak daleko. Przy wyborze miasta należy też zwrócić uwagę m.in. na to, jakie panują tam zwykle warunki pogodowe.

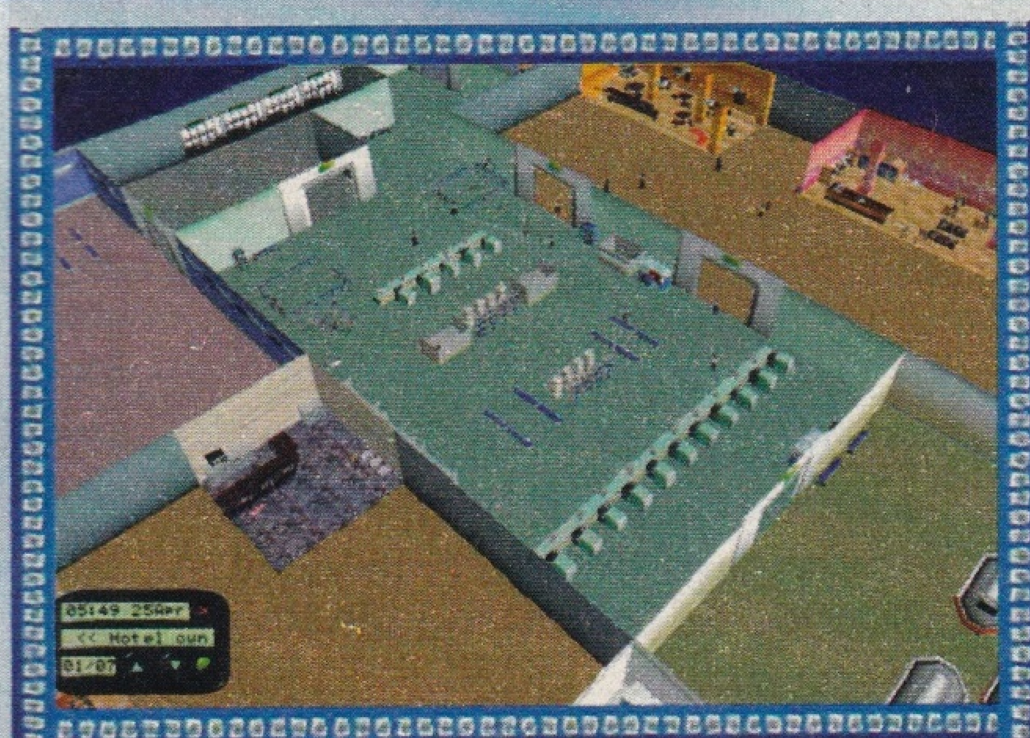
Zakupy ziemi (1:0)

Jeśli już kupujesz ziemię pod budowę lotniska, zastanów się, jaki kształt będzie ono miało. Wybierz taki teren, żeby w przyszłości można było budować pasy startowe o długości 2.5 km. Najdogodniej wybrać opcje zakupu „wzdłuż" lub „wszerz". Warto też zastanowić się, czy nie opłaci się kupić ziemi „na zapas" – przecież lotnisko będzie się rozwijało. Zachowaj jednak umiar w zakupach.



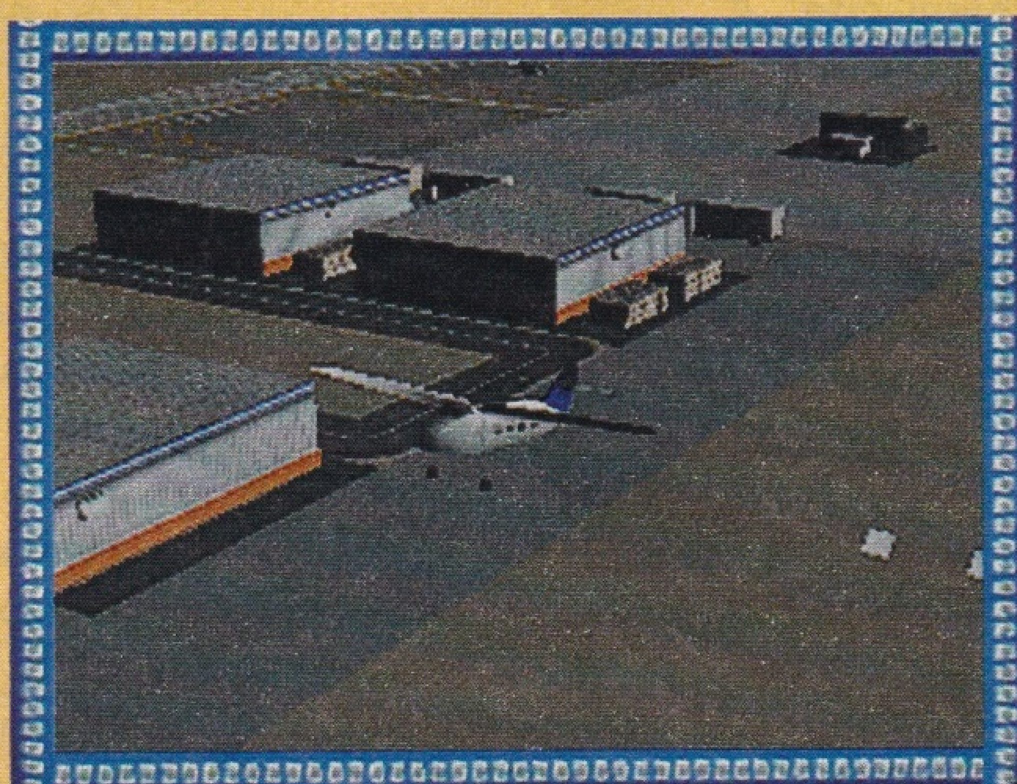






Mały budowlaniec (2:0)

Zaczynasz budowę, wybierając miejsce na pas startowy – najlepiej by znalazł się w północnej (górnej) części lotniska. Od niego będą biegły betonowe pasy komunikacyjne do miejsc postojowych samolotów. Musisz pamiętać też o infrastrukturze lotniska: straż ogniowa, policja, administracja, wieża kontrolna. Przydałoby się również kilka budynków magazynowych (cargo) oraz jakaś restauracja. Zyski z nich są znaczne, dlatego nie można zapomnieć o tym rodzaju działalności. Gdy wykończysz już lotnisko od strony technicznej, możesz zająć się częścią „pasażerską".

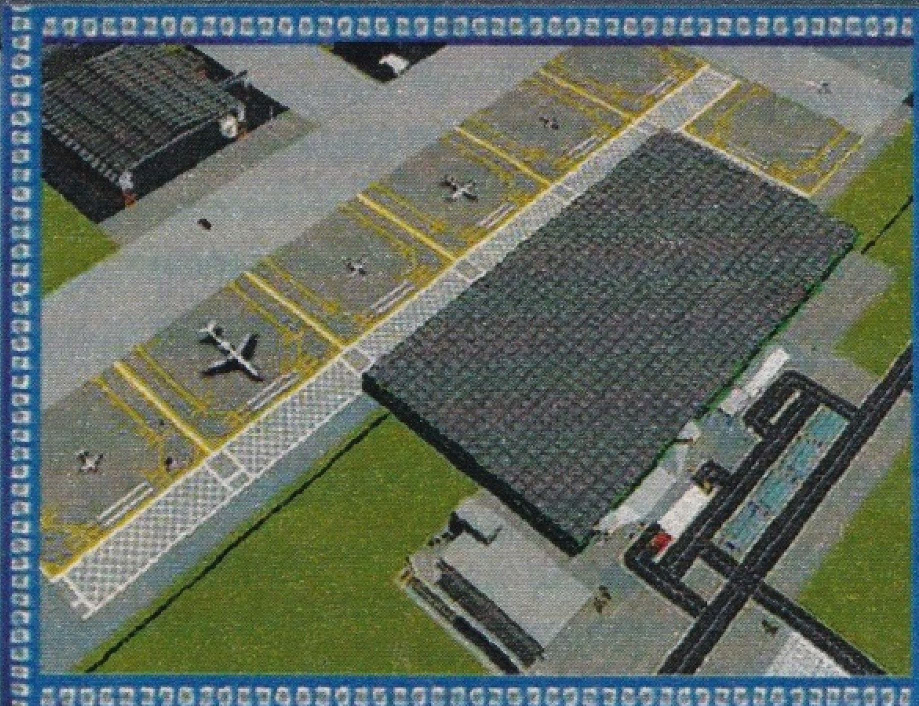




Terminal

3:0

Najważniejszym obiektem na lotnisku jest terminal pasażerski. Od jego przepustowości i funkcjonalności zależy w dużej mierze liczba ludzi, którzy skorzystają z usług twojego lotniska. Na początku najlepiej wybrać gotowy terminal średniej wielkości, z prefabrykatów, za około 4 mln $. Można też samodzielnie budować terminale, ale to kosztowna i mało efektywna operacja. Musisz wtedy sam zaplanować wnętrza, a to nie takie proste. Lepiej przecież nie utrudniać sobie życia.





RD Airways Flight RD220 from Wellington arrives at 07:00, departing at 08:25

5 10 15 20 25 30 35 40

RD221 RD216 RD171 RD215 RD176 AU204 177 RD211 RD180

Przepustowość

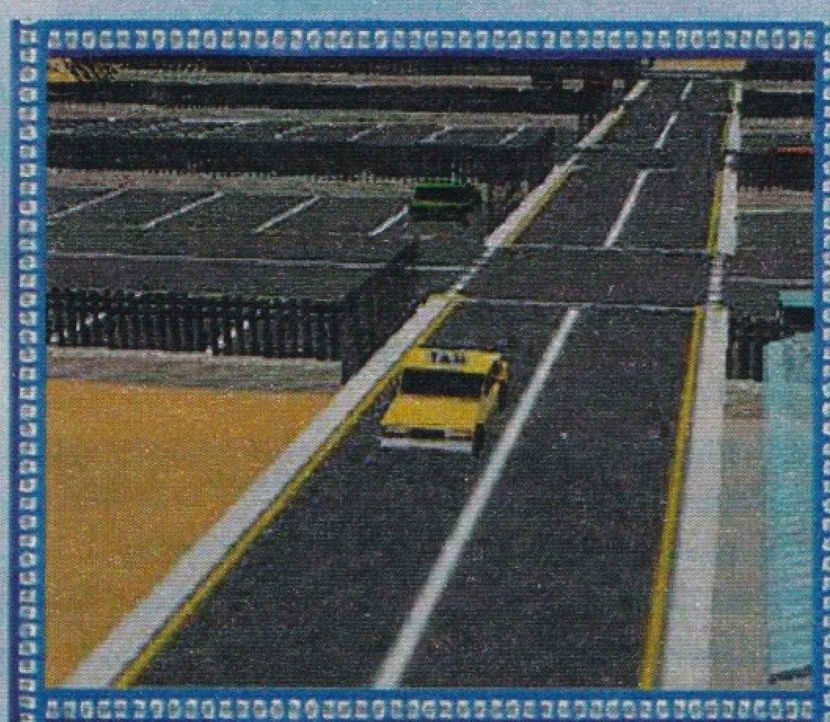
4:0

Planując budowę lotniska, należy wybiec myślą nieco w przyszłość. To co dzisiaj jest wystarczające dla małego ruchu lotniczego, w przyszłości może przyczynić się do katastrofy finansowej. Z czasem ludzie zaczną omijać zbyt ciasne miejsce. Spóźniające się samoloty i ciągłe katastrofy odstraszą potencjalnych kontrahentów, nie wspominając o pasażerach. Posiadanie zawsze zapasu przestrzeni do wykorzystania, np. pod budowę dodatkowych pasów transportowych, następnych pasów startowych, czy terminalu pasażerskiego, jest dobrym posunięciem strategicznym. Nic tak nie przyczynia się do rozwoju lotniska, jak jego duża przepustowość. Poza tym, należy cały czas obserwować powstający rozkład lotów. Przecież nie możesz przyjąć za dużo kontraktów, jeśli nie będziesz w stanie się z nich wywiązać!

Komunikacja

5:0

Nie mniej ważną sprawą jest właściwe połączenie z miastem oraz sieć komunikacyjna na samym lotnisku. Należy umożliwić ludziom dojazd kiloma środkami transportu, np. taksówkami, pociągami lub autobusami. Należy też pamiętać o budowie parkingów długo- i krótkoterminowych. Najlepiej jeśli znajdą się one daleko od terminalu pasażerskiego. Jeżeli wszystko będzie zbyt blisko siebie, szybko powstaną korki i „nici" z nowych klientów. Najważniejsze: myśl o przyszłości!





Kontrakty

6:0

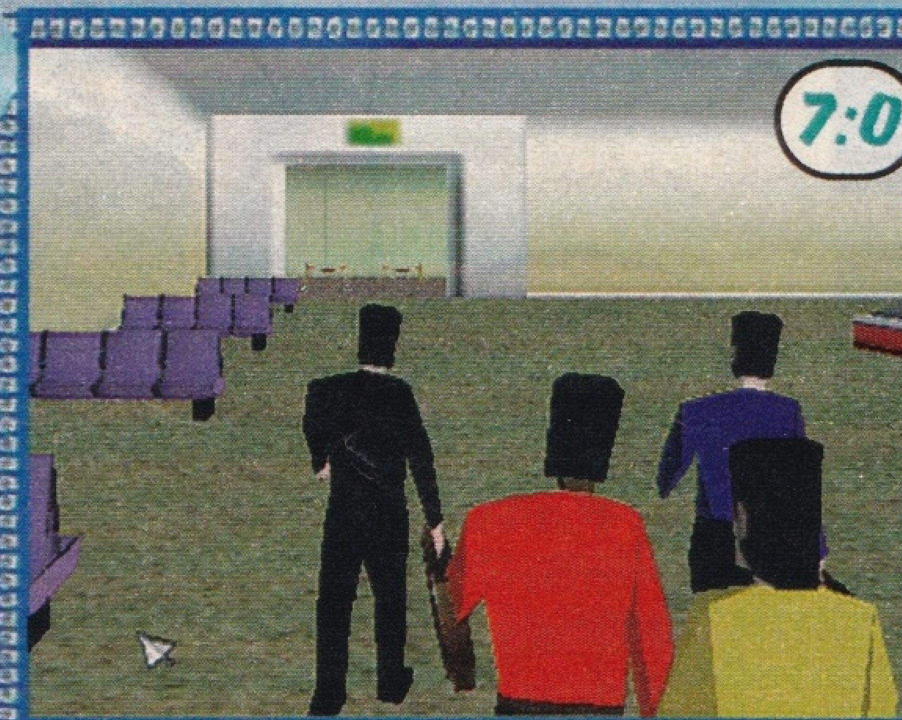
Jeśli szybko zdobędziesz renomę, będziesz otrzymywał wiele ofert kontraktów: lotniczych, biznesowych, budowy hoteli czy też dotyczących paliwa lotniczego. Należy wybierać takie, które są może mniej dochodowe w krótkim terminie, ale długoterminowo przyniosą stabilny zysk. Jeśli wybierzesz kontrakty, które obiecują duży zysk w krótkim czasie, musisz liczyć się z tym, że będą one szybko zrywane. Drogo oznacza krótko, a wymagania kontrahentów szybko rosną. Nie ma nic gorszego, jak kary umowne za niedopełnienie kontraktów. Są one wysokie i kilka takich zdarzeń może spowodować bankructwo.

Airline contract proposal [page 1 of 2]

air Australia

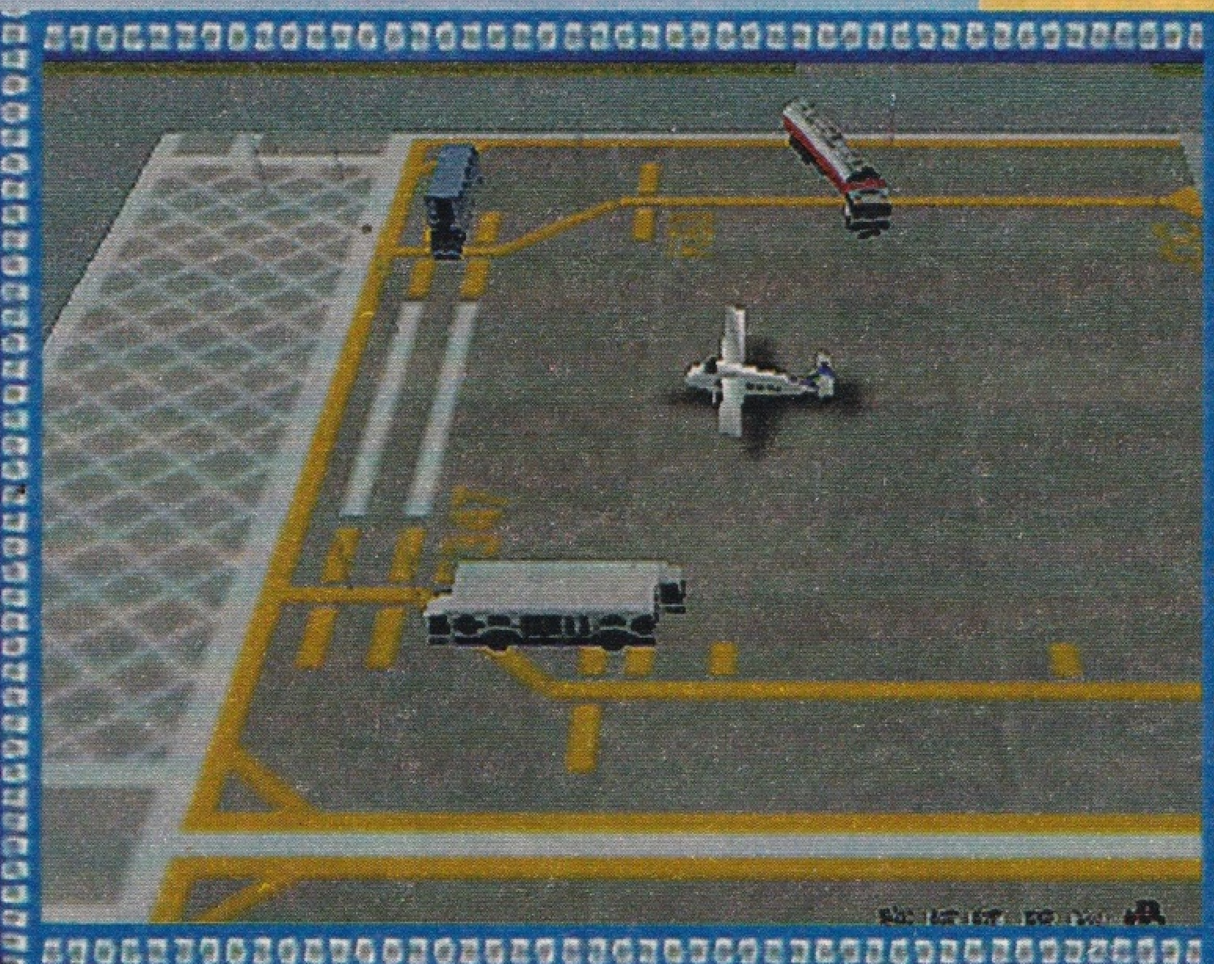
☆☆☆☆☆☆☆

	Landing		Parking	
Weight category	Fee	Offer	Fee	Offer
1	$100	$100	$50	$45
2	$200	$200	$100	$97
3	$300	$300	$200	$200
4	$400	$396	$500	$489
5	$500	$488	$750	$740



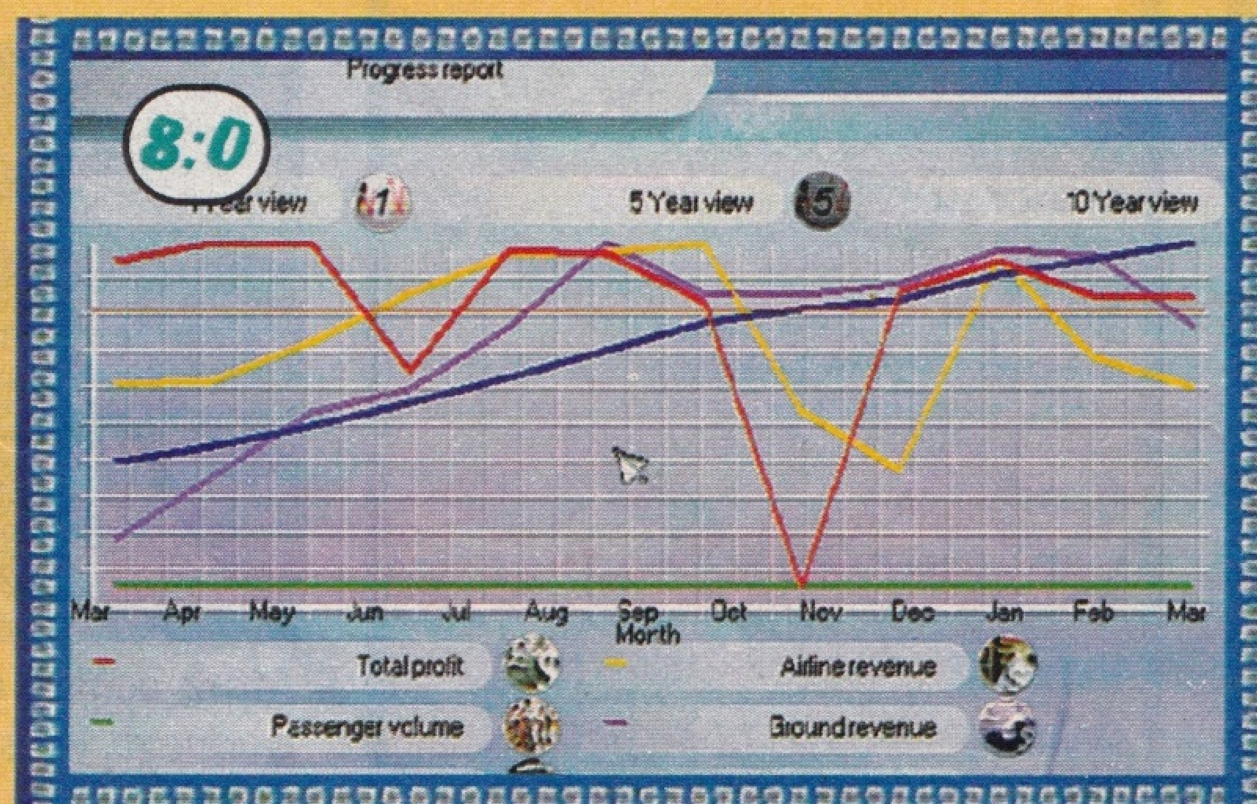
Służby wewnętrzne

Nie możesz oszczędzać na bezpieczeństwie pasażerów, samolotów czy infrastruktury lotniska. Bez straży pożarnej, służb porządkowych, obsługi technicznej i policji lotnisko przestanie funkcjonować. Nie będzie można zapobiegać katastrofom. Samoloty będą się psuły i zaatakują terroryści, którzy są szczególnie groźni dla funkcjonowania lotniska. Jeśli zapanuje bezprawie – klienci szybko się wyniosą. Nie żałuj więc pieniędzy na zapewnienie bezpieczeństwa!



Budżet nie jest z gumy

Budżet to najważniejsza część całego biznesu. Nie jest prosto przewidzieć rozwój wydatków, a co dopiero dochodów. W pierwszym przypadku, można kontrolować koszty stałe, ale często zdarza się, że kontrakty bywają zrywane... a wtedy pieniądze odpływają w siną dal. W drugim przypadku, jedna mała katastrofa czy też zmiana pogody, może spowodować kryzys. Jak wiec przeżyć? Nigdy nie ulegać euforii i trzymać wysoką nadwyżkę budżetową (5-10 mln $). Nie przesadzaj z rozbudową lotniska i przyjmuj odpowiednią liczbę kontraktów. Poza tym, jeśli postąpisz zgodnie z wcześniejszymi radami – twoje lotnisko stanie się żyłą złota.





Jazz Jackrabbit 2

W czasie gry (dla pojedynczego gracza) po prostu wpisz jeden z podanych poniżej kodów.

Kody

jjammo
daje dostęp do wszystkich broni i uzupełnia amunicję

jjbird
pomaga ci duży ptak

jjending
kończysz zabawę sukcesem

jjfly
kiedy wpiszesz kod po raz pierwszy, dostaniesz napęd helikoptera, a drugi raz superdeskę

jjgod
stajesz się nietykalny

jjguns
daje to samo, co jjammo

jjk
bohater ginie

jjmorph
zmienia twojego bohatera. Pierwsze wpisanie to Spaz, potem Lori, Ptak, Żaba, Jazz

jjnext
przechodzisz do następnego poziomu

jjq
wracasz do Windows

jjrush
włącza superszybkość

jjshield
daje ognistą tarczę ochronną



***jjbird:** prawdziwych przyjaciół poznaje się w biedzie. Tak jak Ptaki*



***jjfly:** po raz pierwszy. Teraz możesz patrzeć na wszystkich z góry*



***jjfly:** po raz drugi. Z drogi Śledzie! Pan Królik na desce jedzie!*



*Masz ochotę na ognistą kulę? Nic trudnego, wpisz **jjshield***



***jjmorph** wpisane po raz pierwszy zmieni cię w Spaza, po raz drugi w Lori, a trzeci w Ptaka...*



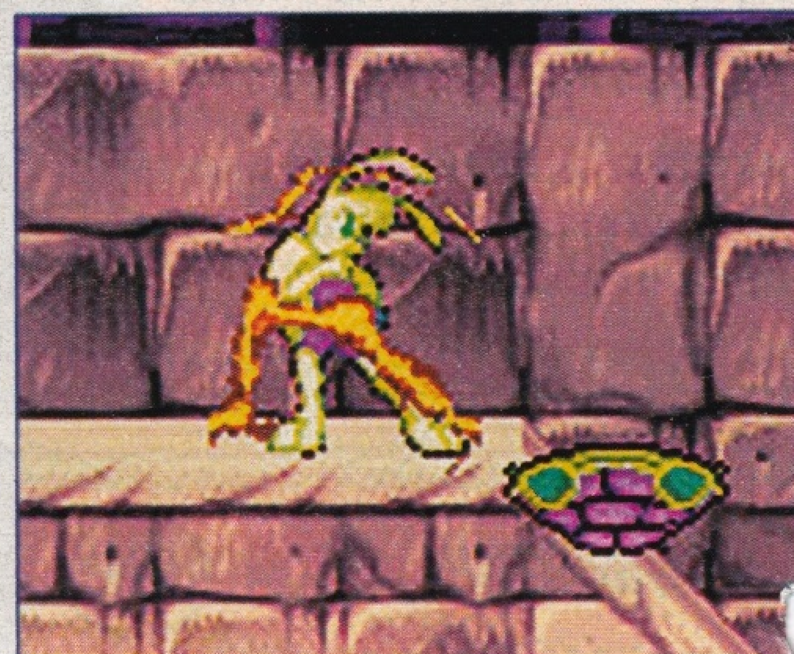
natomiast później staniesz się uroczą... żabą. A gdzie jest królewicz, gotowy cię pocałować?



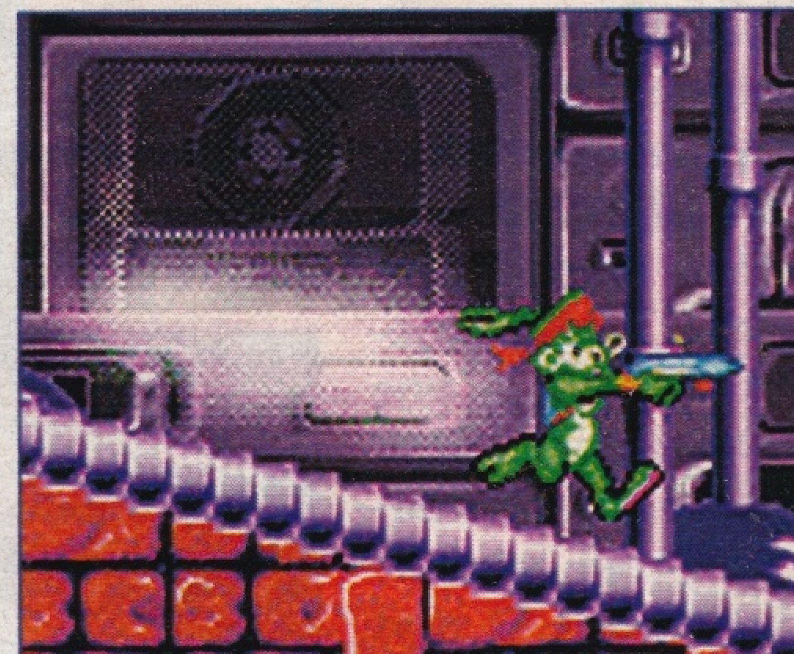
*Dzięki **jjgod** staniesz się nietykalny. Hehehe, kto tutaj mówił, że króliki mają małe móżdżki?*



będziesz się musiał jednak śpieszyć, bo wszelkie ułatwienia działają tylko przez pewien czas



*Kody działają także w przypadku innych bohaterów. Tutaj Lori właśnie wypróbowała **jjshield***



***jjrush:** hej panie, z drogi! Lecę do warzywniaka. Podobno rzucili marchewki genetycznie modyfikowane*















***jjammo**: po wpisaniu takiego kodu będziesz uzbrojony po same długie uszy i na pewno dasz sobie lepiej radę z przeciwnikami*



Nox

W czasie gry naciśnij F1, żeby wywołać konsolę. Napisz „racoiaws", by uaktywnić kody. Teraz możesz napisać:

Kody
help cheat wypisuje wszystkie kody
cheat ability przywraca umiejętności
cheat health przywraca zdrowie
cheat mana przywraca manę
cheat level X daje postaci poziom X (1-10)
cheat spells X zaklęcia na poziomie X
cheat goto waypoint (x y) teleportuje do wskazanego punktu lub współrzędnych (x y)
cheat gold xxxx dodaje wskazaną sumę do posiadanego złota
set god postać staje się bogiem

```
> help cheat
ability -       cheat ability:
goto -          cheat goto
health -        cheat health
mana -          cheat mana:
level -         cheat level
spells -        cheat spells
gold -          cheat gold
```

help cheat: *no dobrze. Koniec z uczciwością. Teraz są KODY!*

```
> cheat level 3
system> You have achieved
```

cheat level X: *człowiek na wyższym poziomie czuje się lepiej*

```
You have achieved the next level
```

zwłaszcza, że świadczą o tym wszelkie znaki na trawie

```
> cheat ability
> cheat health
> cheat mana
> cheat spells level 8
> cheat gold 9999
> set god
You are now GOD.
```

set god: *pan i władca krainy. To marzenie wielu biednych graczy*

Ultima 9

W katalogu, w którym zainstalowałeś grę, znajduje się plik **Default.kmp**. Otwórz go za pomocą programu NOTEPAD (Start/Akcesoria) i odszukaj tekst [CHEAT COMMANDS]. Następnie wpisz kombinacje klawiszy i kody tak, jak na poniższym obrazku. Nagraj zmiany i uruchom grę. Podczas zabawy wciśnij kombinację klawiszy, np. **alt+shift+f**, żeby uruchomić odpowiedni kod. UWAGA! Korzystanie z kodu **alt+shift+f** może uniemożliwić ukończenie gry!

Default.kmp – Notatnik

Plik Edycja Wyszukaj Pomoc

```
ctrl+delete                 = camera_way_out
ctrl+insert                 = zoom_reset

; These work in hand mode only
ctrl+left          = yaw_left
ctrl+right         = yaw_right
ctrl+up            = pitch_up
ctrl+down          = pitch_down

[ENGINE TUNING COMMANDS]
;CTRL+leftbracket  = clipping_plane_in
;CTRL+rightbracket = clipping_plane_out
;CTRL+\            = clipping_plane_reset
;CTRL+shift+leftbracket  = middle_plane_i
;CTRL+shift+rightbracket = middle_plane_o
;CTRL+shift+\            = middle_plane_r

[CHEAT COMMANDS]
alt+shift+f = toggle_avatar_fly
alt+shift+i = toggle_avatar_invulnerable
alt+shift+r = sunrise_sunset
alt+shift+s = toggle_sun
alt+shift+w = toggle_wind
alt+shift+t = toggle_storms
alt+shift+a = toggle_avatar_fast
alt+shift+m = recharge_mana
alt+shift+p = fill_spelbook
alt+shift+0 = spells_0-2
alt+shift+1 = spells_3-5
alt+shift+2 = spells_6-8

[CODE TEST COMMANDS]
```

alt+shift+a: *Avatar będzie szybszy niż błyskawica*
alt+shift+m: *bohater odzyska wszystkie punkty mana*
alt+shift+p: *będziesz znał wszystkie czary*
alt+shift+w: *włącza/wyłącza wichurę*



alt+shift+f: *twój bohater nauczy się latać i będzie przenikał przez ściany, drzewa i inne obiekty, jak duch*



alt+shift+i: *Avatar stanie się nieśmiertelny, powtórne użycie cofa ten efekt*



alt+shift+0: *będziesz mógł rzucać czary z poziomów 0–2;* ***alt+shift+1*** *– poziomy 3–5;* ***alt+shift+2*** *– poziomy 6–8*



alt+shift+r: *użycie tego kodu sprawia, że nastaje poranek lub zmierzch*



alt+shift+s: *dzięki temu kodowi zajdzie słońce*



alt+shift+t: *jeśli masz dość ładnej pogody użyj tego kodu – rozpęta się burza*



Wejdź na kukłę treningową i przeskocz na drugą stronę płotu (możesz też przelecieć używając kodu ***alt+shift+f****)*

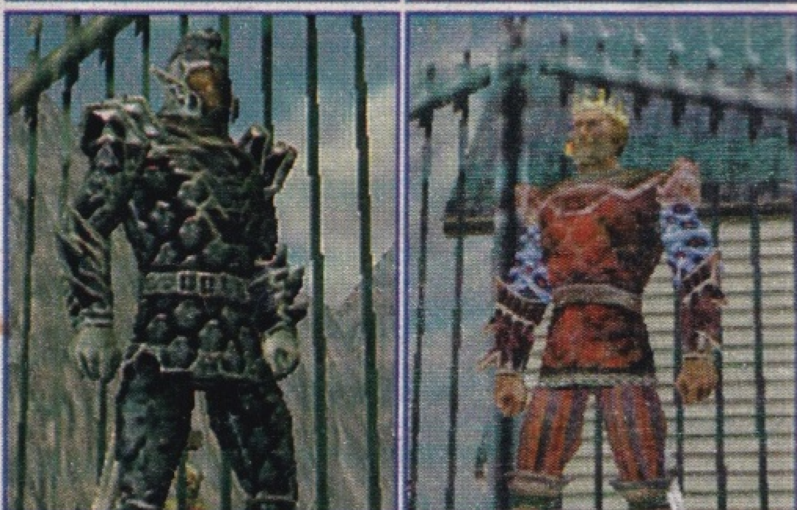


Pod krzakiem u stóp drzewa ukryta jest dźwignia – przesuń ją

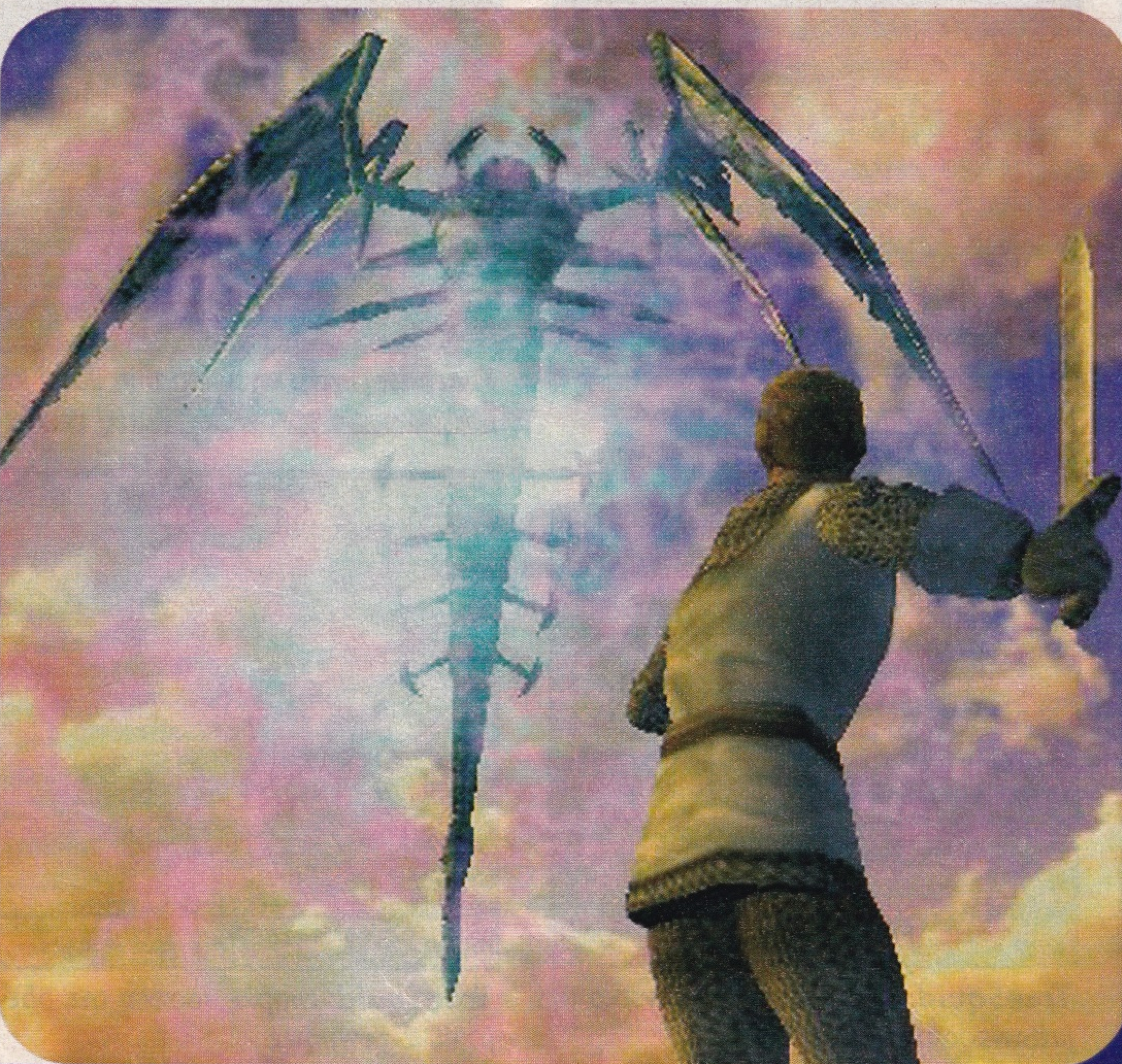


Pojawią się teleporty. Po wejściu na jeden z tych pod płotem, otrzymujesz pancerz. Pozostałe przenoszą do Britannii. UWAGA! Nie ma powrotu!





Jeśli chcesz zachować zdobyte na Ziemi przedmioty, teleportuj się do Brytanii do wieży, w której zaczynasz grę. Zostaw przedmioty w komnacie ze skrzynią, używając ***alt+shift+f*** *wleć na szczyt wieży i użyj teleportu.*



Descent

Wpisuj kolejno kody w trakcie gry.

Kody
IveGotIt wszystkie rodzaje broni
BurgerGod tryb Boga
TreeSquid odkrycie mapy
MoreClang przeskok do następnego poziomu
DeadOfNight niszczy wszystkie boty
FrameLength wyświetla ilość klatek na sek.
Shananigans dziwne tekstury
TubeRacer siła niszczenia 210
Deadmanwalking dodatkowy poziom


IveGotIt: wszystkie rodzaje broni zawsze przydadzą się w potrzebie


BurgerGod: *jako nieśmiertelny możesz poczuć się bardziej pewnie*



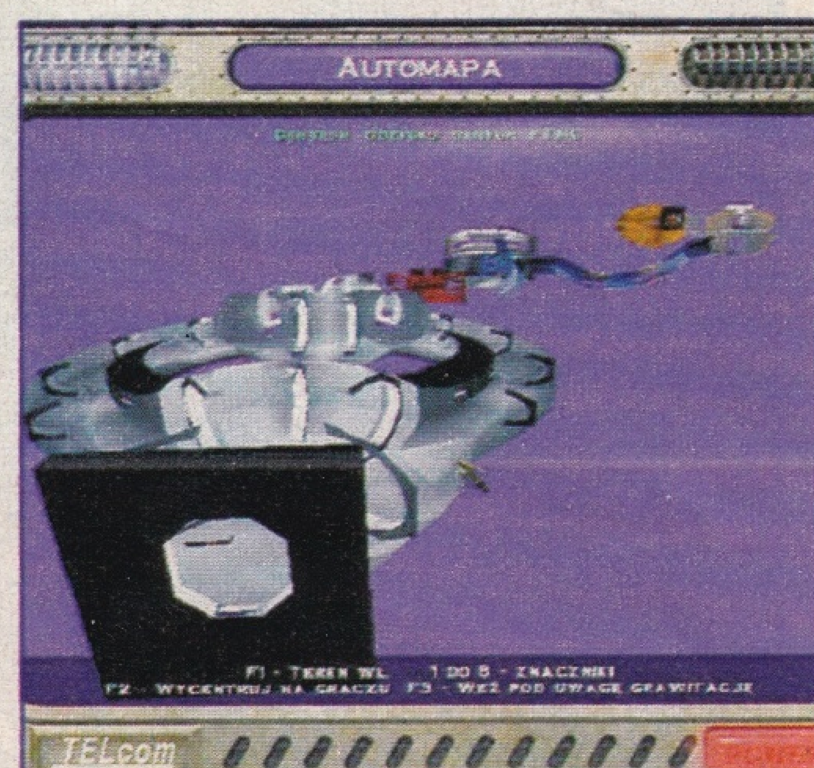
TreeSquid: *czary, mary i wszystko już wiadomo*


MoreClang: *a tak przelatuje się do następnego poziomu*


DeadOfNight: gińcie, gińcie wszystkie złe buty, ups *boty*


Shananigans: *i wszystko od razu wygląda inaczej*


Framelength: *wyświetlanie ilości klatek pozwala sprawdzić kartę grafiki*



TreeSquid: *mapkę można też obejrzeć z zewnątrz*

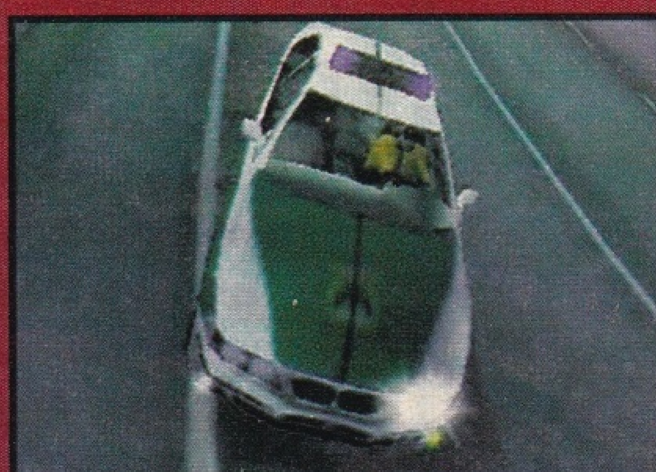
TIPSY NA ŻYCZENIE

NEED FOR SPEED IV

Jeżeli będziesz potrzebował pomocy, wpisz poszczególne kody w trakcie gry



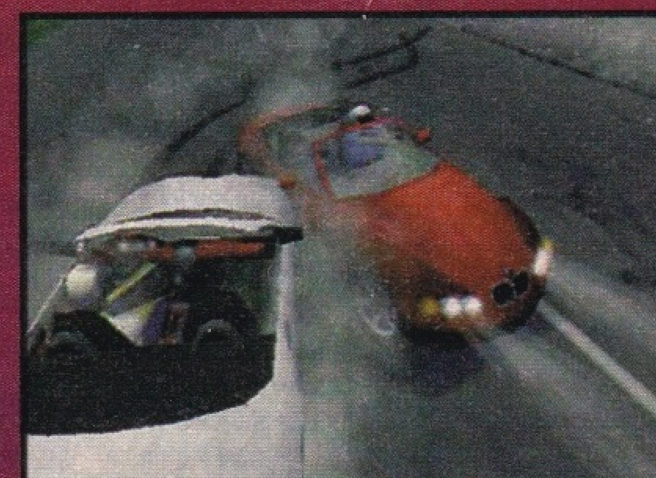
światła – aby zmienić światła, wciśnij odpowiadające im przyciski

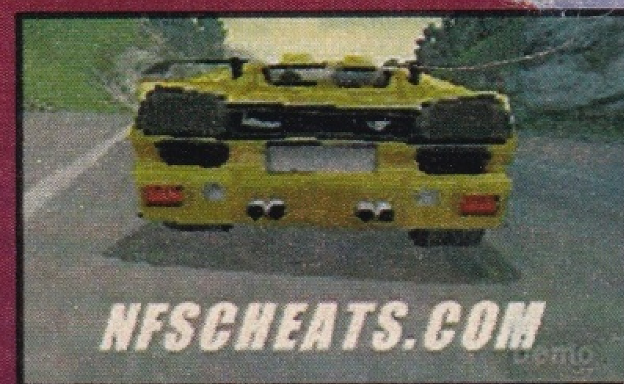


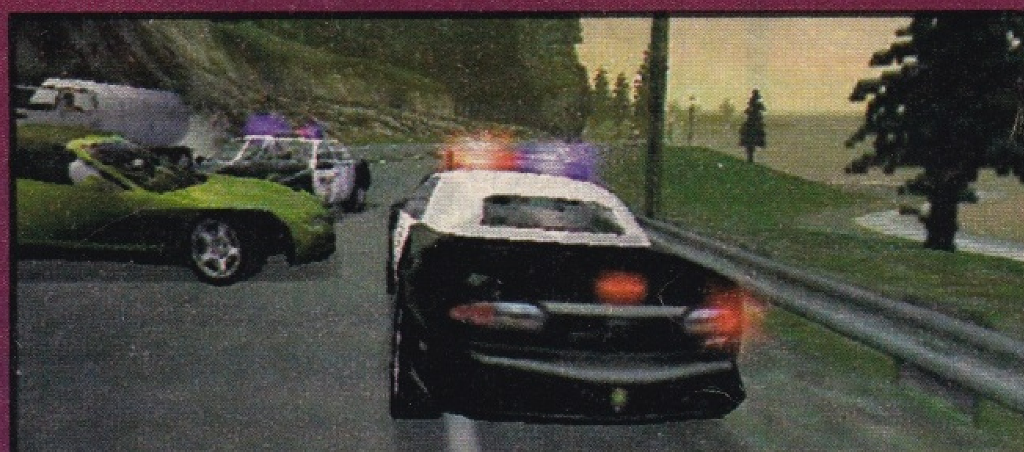
światła główne – przytrzymaj L1 i wciśnij Up
migacz w lewo – przytrzymaj L1 i wciśnij Left
migacz w prawo – przytrzymaj L1 i wciśnij Right
syrena * – przytrzymaj L1 i wciśnij Up

* działa tylko na samochody w trybie Pursuit

klakson – aby zmienić klakson, przytrzymaj R1 i wciśnij Up podczas jazdy





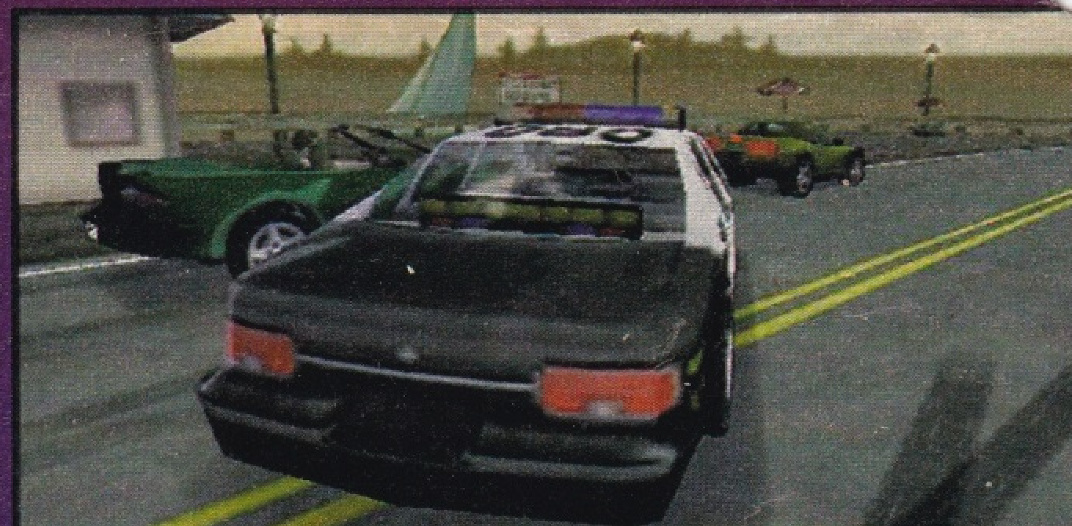


lot policyjnym śmigłowcem – aresztuj 10 uciekających kolejno każdym autem w trybie „Hot Pursuit"

Aby uaktywnić tryb, wpisz wybrany kod w miejsce „player name" bez spacji. (Podczas działania kodów tryb ***eave*** jest nieaktywny)

NFS_PD – wszystkie samochody policyjne
FLASH – samochód duch
WHIRLY – policyjny śmigłowiec (działa w trybie „Drive mode")

tryb pijaka – na ekranie ładowania gry wciśnij i przytrzymaj Up + L2 + R1



łatwy mandat – wejdź w tryb „Pursuit" i wybierz samochód policyjny. Gdy rozpoczniesz grę, przytrzymaj L1 i wciśnij UP, aby wyłączyć syrenę. Uciekający zwolni. Gdy podjedziesz blisko, wciśnij L1 + UP, aby włączyć syrenę. Potem wystarczy zajechać drogę



TIPSY NA ŻYCZENIE

PROCESORY w kawałkach

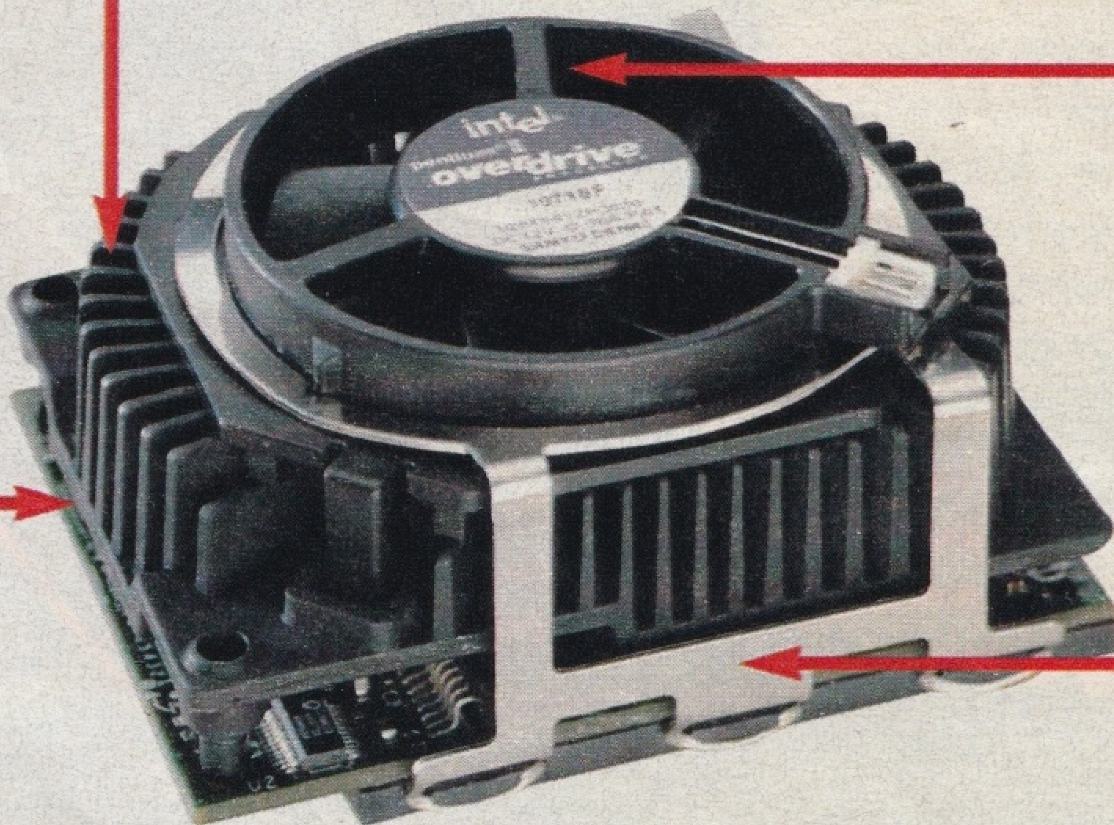
Gdzieś, głęboko w obudowie, ukryty przed ciekawskimi, tkwi On. Mózg i serce twojego PC...

Radiator

Swoim wyglądem i zasadą działania przypomina... kaloryfer. Ponieważ w trakcie pracy procesor wydziela duże ilości ciepła, trzeba je odprowadzić na zewnątrz, aby się nie przegrzał. Pomaga w tym właśnie metalowy radiator.

Klej termiczny

Aby poprawić przewodnictwo cieplne pomiędzy procesorem i radiatorem, górną powierzchnię procesora pokrywa się czasem specjalnym klejem. Tak postępują zwykle producenci oferujący procesor i radiator w komplecie (tzw. BOX).



Wiatraczek

Sam radiator nie byłby w stanie zapewnić prawidłowego chłodzenia procesora. Dodatkowo więc umieszcza się na nim specjalny wentylator, dbający o stały przepływ powietrza pomiędzy elementami radiatora.

Zatrzask mocujący

Do niedawna radiator był mocowany do procesora w sposób trwały, specjalnym klejem. Praktyczniejszym sposobem jest użycie specjalnej blokady. Teraz zmieniając procesor możesz wykorzystać stary radiator i wiatraczek.

Obudowa ceramiczna

Ceramiczna obudowa spełnia kilka zadań. Przede wszystkim chroni delikatne wnętrze procesora przed czynnikami zewnętrznymi. Po drugie, musi zapewnić dobre chłodzenie układu. Na obudowie znajdziesz także oznaczenia opisujące typ procesora, jego prędkość, napięcia zasilające oraz datę produkcji.



Ścięty róg obudowy

Ponieważ nóżki procesora rozmieszczone są symetrycznie, łatwo byłoby się pomylić i np. umieścić go odwrotnie w podstawce, co spowodowałoby jego natychmiastowe zniszczenie. Aby temu zapobiec jeden róg został ścięty. Dzięki takiemu oznaczeniu nie da się przypadkowo włożyć procesora złą stroną.

Obudowa plastikowa

Niektóre modele procesorów posiadają także obudowę plastikową, która dodatkowo zabezpiecza je przed urazami mechanicznymi, kurzem oraz... wścibskimi użytkownikami. Znajdziesz na niej także oznaczenie procesora oraz hologram (gwarancję oryginalności).



Nóżki

Procesor musi w jakiś sposób komunikować się z płytą główną. Do tego celu służy specjalne złącze. W procesorach z rodziny AMD K6, części Celeronów oraz WinChip jest to zestaw regularnie rozmieszczonych nóżek.
Uwaga: procesor jest bardzo czuły na ładunki elektrostatyczne, więc przy jego wymianie należy zachować ostrożność i nie dotykać nóżek.

Złącze krawędziowe

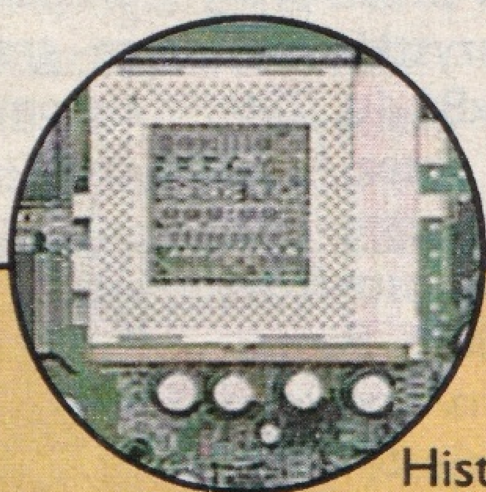
Zastąpiło dotychczas stosowane nóżki. Najnowsze produkty wielkiej dwójki – Pentium II i III oraz AMD Athlon korzystają z zupełnie innych złącz krawędziowych, co zmusza użytkownika do podjęcia decyzji, którą firmę wybrać.

Płytka drukowana

W plastikowej obudowie umieszczona jest płytka drukowana, na której oprócz procesora, znajduje się także pamięć podręczna układu (tzw. Cache L2)

Podstawki

Obecnie stosowanych jest kilka standardów gniazd służących do połączenia procesora z płytą główną. Pojawienie się tak wielu złączy spowodowane zostało przez postęp technologiczny i konkurencję producentów. Ponadto stare gniazda nie nadawały się do użycia z coraz szybszymi układami scalonymi.

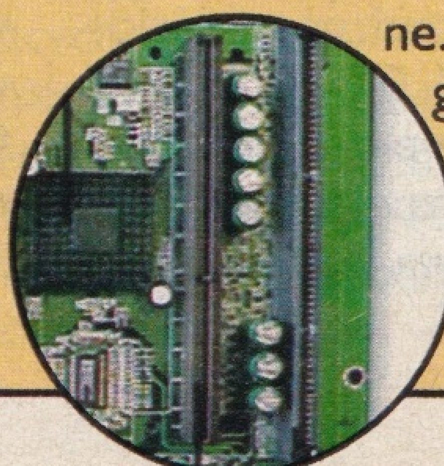


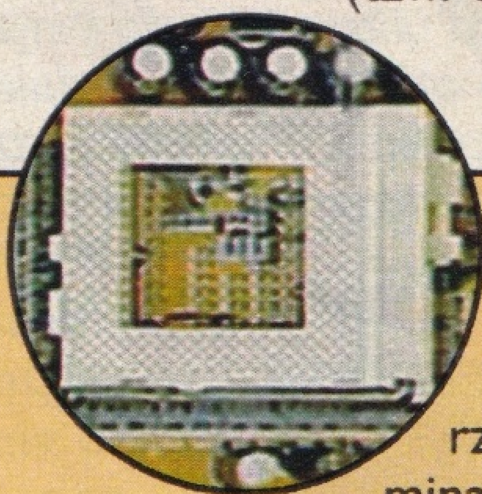
Socket 7 (Super Socket 7)

Historycznie najstarsze z używanych obecnie złącz, wykorzystywane początkowo przez Pentium. Obecnie korzystają z niego procesory AMD K6-2 i K6-III, a także WinChip. Z powodu ograniczeń technologicznych ten rodzaj złącza dożywa swoich ostatnich dni. Zarówno Intel, jak i AMD opracowali nowsze rozwiązania: Slot-1 i Slot-A.

Slot-1

Złącze wprowadzone w procesorach Pentium II. Dzięki nowej konstrukcji procesor przypomina nieco kartę rozszerzeń i znacznie trudniej go uszkodzić – nóżki były bardzo delikatne. Obecnie używa go Pentium III. Podobnie wygląda Slot-A zastosowany w procesorze AMD Athlon.





Socket 370 (PPGA)

Na pierwszy rzut oka przypomina Socket 7, ale pozory mylą. Jest to specjalnie opracowane złącze, używane do obsługi procesora Intel Celeron. Co prawda początkowo Intel produkował te procesory w obudowie wykorzystującej gniazdo Slot-1, ale... okazało się ono za drogie dla klientów.

PROCESOR



Procesor jest mózgiem każdego komputera. To on w znacznej mierze decyduje o szybkości pracy twojej kochanej maszyny. Oczywiście im lepszy produkt – tym wyższa cena. Na jaki więc procesor zdecydować się przy zakupie komputera? To naprawdę trudne pytanie

Procesor, a w zasadzie mikroprocesor – bo tak powinno się go prawidłowo nazywać, to układ scalony (tzw. „chip" – po angielsku kość) o ogromnej skali integracji. Oznacza to, że na jednym centymetrze kwadratowym twojego K6 czy Celerona mieści się dużo więcej elementów elektronicznych (tranzystorów, oporników itp.) niż np. w całym telewizorze. Tak duże skupienie elementów uzyskuje się dzięki specjalnemu, zautomatyzowanemu procesowi produkcji. Na przygotowanych płytkach krzemowych roboty wykonują niewiarygodnie małe, rzędu kilku mikronów, napylenia. To są prawdziwe technologie XXI wieku!

Zadaniem procesora jest przetwarzanie informacji – dane pobiera z różnego typu urządzeń wejściowych (pamięć RAM, CD-ROM, klawiatura), a rezultaty przesyła np. do pamięci, karty graficznej lub zapisuje na dysk. Szczegółowa budowa wewnętrzna procesorów jest jedną z najpilniej strzeżonych tajemnic. Producenci publikują jedynie ogólne schematy ich działania.

Nowe instrukcje, nowe możliwości

Instrukcja to po prostu polecenie wydawane procesorowi przez program. Przez wiele lat wszystkie procesory zgodne z linią x86 (tj. 286, 386, 486 produkowane przez AMD i Intela oraz wczesne wersje Pentium) posiadały te same instrukcje, a różnica pomiędzy 386 a Pentiumem polegała jedynie na szybkości ich wykonywania. Sytuację tę zmieniło pojawienie się procesorów, zawierających technologię MMX. Multi Media eXtension to opracowany przez Intela zestaw dodatkowych instrukcji, usprawniających funkcje komunikacyjne (np. obsługę modemów) oraz przetwarzanie grafiki i dźwięku. Stąd właśnie słowo multimedia w nazwie. Dodanie tych funkcji do procesora Pentium przyspieszyło go o ok. 30%. Obecnie MMX jest już standardem. Zawierają go wszystkie nowe procesory obecne na rynku. Drugim, nie występującym w procesorach Intela, zestawem dodatkowych instrukcji jest 3D Now! firmy AMD. Zawiera on polecenia przyspieszające obsługę grafiki trójwymiarowej, co ma ogromne znaczenie dla gier. Większość nowości, takich jak UNREAL

ty zawierające szczegółowe informacje na temat składników programu DirectX i sterc
nie. Pozwala ono na testowanie funkcjonalności, diagnozowanie problemów i zmienia
aby działał on jak najlepiej.

problem, kliknij odpowiednią kartę powyżej. Jeżeli nie, możesz kliknąć przycisk „Nas
olei przejść do każdej strony.

zawiera listę innych narzędzi, które mogą pomóc w rozwiązaniu napotkanego problem

Bieżąca data/godzina:	1 marca 2000, 20:37:23
Nazwa komputera:	D20BL4
System operacyjny:	Microsoft Windows 98 (4.10, Build 2222) A
Język:	polski (Ustawienia regionalne: polski)
Procesor:	AMD-K6(tm) 3D processor, MMX, 3DNow, 350MHz
Pamięć:	32MB RAM
Plik strony:	43MB użytych, 1099MB dostępnych
Wersja programu DirectX:	DirectX 7.0 (4.07.00.0716)

Czy twój procesor ma MMX albo 3DNow! Sprawdź to...

pracowite serce komputera

TOURNAMENT czy QUAKE 3, potrafi wykorzystać 3D Now! Jeśli nie jesteś pewien, czy twój procesor obsługuje dodatkowe funkcje, możesz to bardzo łatwo sprawdzić. Potrzebny ci będzie program testujący konfigurację. Może to być np. DXDiag (znajdziesz go w katalogu z DirectX). Po jego uruchomieniu powinieneś znaleźć wszystkie potrzebne ci informacje.

Powrót do przeszłości

W dawnych, zapomnianych już czasach, kiedy gry nie wymagały więcej niż 4 MB pamięci, a standardem był Windows 3.1 (czy ktoś jeszcze pamięta jak on wyglądał?), sprawa procesorów była bardzo prosta. **Wprawdzie produkowało je wiele firm, ale wszystkie procesory nosiły symbole pozwalające łatwo rozpoznać, do której generacji należą.** Jeśli ktoś był szczęśliwym posiadaczem 486, to od razu było wiadomo, że ma szybszy sprzęt niż kolega z 386. Problemy pojawiły się, gdy czołowy producent procesorów – Intel – chciał uzyskać wyłączność na użytkowanie symbolu 586, którym zamierzał nazwać swoje najnowsze dziecko. Sprawa trafiła do sądu, który zdecydował, że nie można zastrzec nazwy złożonej z samych cyfr. Dlatego kolejny procesor Intela otrzymał nazwę Pentium. Od tego momentu wszyscy producenci porzucili starą numerację i zaczęli nadawać procesorom własne nazwy. Walkę z Pentiumami rozpoczęły, zbliżone do niego możliwościami, procesory: Cyrix P5, AMD K5 i NexGen 5x86. Ta generacja odeszła już w zapomnienie. Zastąpiło ją pokolenie, udoskonalone o nowe, multimedialne instrukcje – Intel Pentium MMX, NexGen 6x86, Cyrix MII oraz AMD K6. Ich możliwości naprawdę robiły wrażenie. **Czas jest jednak bezlitosny. Obecnie standardem stały się procesory nowszej generacji, takie jak Pentium II i Celeron firmy Intel czy K6-2 i K6-III AMD.** Podobnie jak poprzednicy, zawierają one funkcję MMX, a produkty AMD dodatkowo obsługują technologię 3D Now!, co przy niższej cenie czyni je bardzo atrakcyjnymi. Pozycję lidera w produkcji najszybszych procesorów starają się obecnie uzyskać dwaj producenci: Intel i AMD. Mają im w tym pomóc najnowsze wyniki ich prac: Pentium III i K7 Athlon. **Jako pierwsza „magiczną" granicę 1GHz przekroczyła frma AMD. Od 6 marca oferuje ona producentom komputerów procesory Athlon taktowane z częstotliwością 1GHz. Z kolei Intel zaprezentował na targach Cebit 64-bitowy procesor Itanium, który według obietnic będzie dostępny w połowie roku.**

Dla użytkowników komputerów rywalizacja producentów niesie prawie same zalety. Za stosunkowo niewielkie pieniądze można kupić naprawdę wydajny procesor, który „pociągnie" nie tylko Windows, ale i najnowsze gry, których wymagania ciągle rosną. Jedynym minusem szybkiego postępu jest to, że za kilkanaście miesięcy sprzęt, na który teraz wydałeś ostatnie pieniądze, będzie już dość przestarzały. Poza tym, nowe procesory zazwyczaj nie działają ze starszymi płytami głównymi – też trzeba kupić nową. Niestety, taka jest cena bycia na czasie!

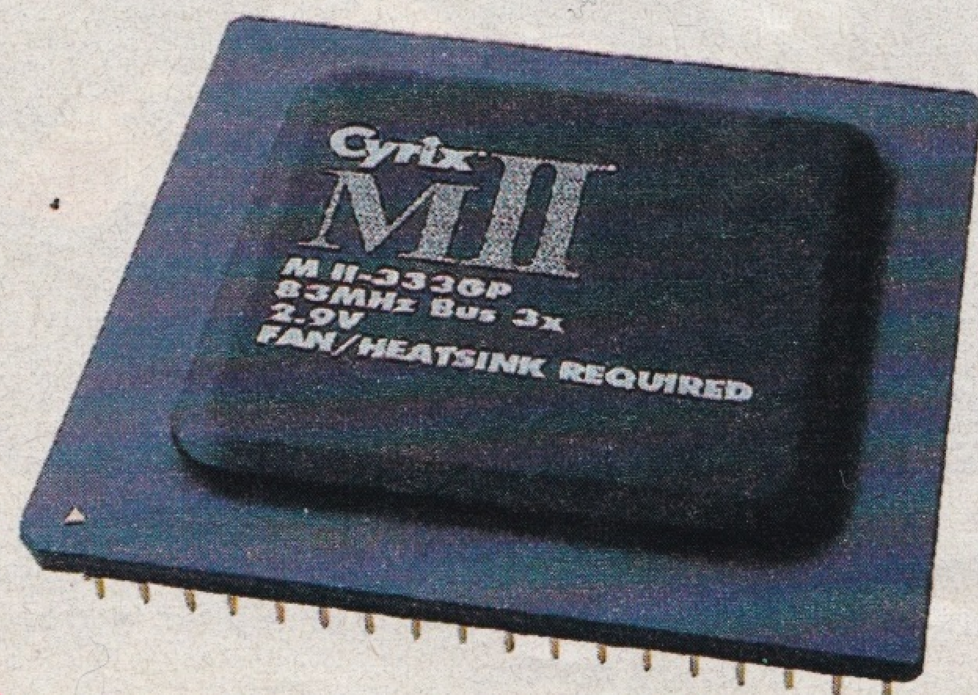


Błyskotliwa, ale krótka kariera OverDrive...

Starsi użytkownicy komputerów zapewne pamiętają procesory typu OverDrive. Technologia ta umożliwiała posiadaczom starszych płyt głównych odmłodzenie swojego komputera, bez konieczności kompleksowej modernizacji całego zestawu. W pewnym okresie producenci praktycznie co parę miesięcy wypuszczali kolejną wersję swoich procesorów, które wymagały innego napięcia zasilania oraz innej częstotliwości pracy płyty. W praktyce więc zakup procesora oznaczał zakup... nowej płyty. W trosce o finanse klientów powstały specjalne wersje procesorów – OverDrive (np. AMD zaoferował 486DX4 120MHz), działające ze zwykłymi płytami głównymi. Niestety, szybki rozwój technologii spowodował, że technologia ta zatrzymała się w momencie rozpowszechnienia Pentium MMX. Ponadto, każda kolejna rodzina procesorów (Pentium II i III) wykorzystywała inne gniazdo. W chwili obecnej Intel oferuje procesory OverDrive, pozwalające ominąć ograniczenia związane z różnymi częstotliwościami pracy procesora i płyty głównej. Pojawiły się również przejściówki umożliwiające obejście tych ograniczeń, a także montowanie procesorów w płycie głównej posiadającej inne gniazdo, np. można użyć Celerona (złącze Socket 370) w płycie z gniazdem Slot-1.

Cyrix MII

W czasach procesora 486 – Cyrix wraz z AMD stanowiły główną konkurencję dla Intela. Szybki rozwój techniki, narzucający ogromne tempo pracy, pozostawił jednak Cyrixa w tyle. Nowe rozwiązania okazywały się spóźnione względem dokonań konkurencji. Ostatnie dziecko Cyrixa – procesor MII stanowił interesującą propozycję dla użytkowników poszukujących taniej alternatywy dla pierwszych wersji Pentium II. Mimo mniejszych możliwości, MII cieszył się pewnym powodzeniem. Sytuację tę zmieniło pojawienie się atrakcyjnych cenowo procesorów – Celerona i AMD K6-2. Tak dużej konkurencji Cyrix nie wytrzymał. Po zmianie właściciela, odsprzedał swoje technologie innym firmom i wycofał się z produkcji procesorów. Obecnie produkty Cyrixa nie są już dostępne. Pojedyńcze egzemplarze można jeszcze znaleźć na giełdach komputerowych i w firmach handlujących używanymi częściami komputerowymi.



AMD K6-III i AMD K7 Athlon



Firma AMD powoli staje się liderem we wprowadzaniu na rynek coraz szybszych procesorów. K6-III jest udoskonaloną wersją swojego młodszego brata K6-2. Wykonany jest w nowszej technologi, co przyspiesza jego pracę i zmniejsza pobór energii elektrycznej. Podobnie jak K6-2, wykorzystuje on gniazdo Socket 7 i zawiera technologię 3D Now!, przyspieszającą obsługę grafiki trójwymiarowej. Jest jednak od niego znacznie droższy. Athlon, początkowo nazywany K7, jest najnowszym produktem firmy AMD. Od początku swego istnienia miał być konkurencją dla procesora Pentium III. Wydłużenie prac nad Athlonem spowodowało co prawda spore opóźnienie względem produktu Intela, ale zaowocowało wzrostem wydajności. Pierwsze testy K7 były szokujące – w dniu premiery był on najszybszym procesorem na rynku. Obecnie najszybsze, powszechnie dostępne Athlony osiągnęły prędkość jednego gigaherca! Najnowsze procseory firmy AMD obsługują także dodatkowe instrukcje 3D Now!, specjalnie dla nich udoskonalone. Jak wszystkie nowości, K7 mają też wady – wymagają specjalnych, posiadających gniazdo Slot-A, płyt głównych, z którymi niestety nie współpracuje na razie żaden inny procesor. Konieczność zakupu nowej płyty zwiększa, i tak już wysoką, cenę procesora. Jednak w zamian otrzymujesz bardzo wydajny i nowoczesny komputer.

IDT WinChip

Produkty firmy Itd są najsłabszymi procesorami na rynku. Jednak mimo swoich stosunkowo niewielkich możliwości, nadal znajdują nabywców. Jedyną zaletą WinChipa jest jego kompatybilność ze starymi płytami głównymi oraz niska cena (około połowy ceny procesora innej firmy). Jeśli więc chcesz w prosty sposób, bez wymieniania połowy części, zmodernizować komputer, to możesz rozważyć zakup WinChipa. Kupując ten procesor, nie wymagaj jednak od niego zbyt wiele – cena jest proporcjonalna do możliwości. Procesor ten nadaje się do prostych zastosowań biurowych, takich jak edytory tekstów czy arkusze kalkulacyjne. Nie wymagają one szybkiego zegara ani superwydajnej obsługi grafiki trójwymiarowej. Jeśli zamierzasz od czasu do czasu bawić się grami, szczególnie wykorzystującymi trójwymiarową grafikę, pomyśl o produkcie innej firmy. Co prawda większość nowych gier uruchomi się na WinChipie, jednak nie pokażą one wtedy pełni swoich możliwości.



Tekst: Krzysztof Adamczyk, Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina, Jacek „JacK" Goliatowski, Zdjęcia: materiały prasowe Intel i AMD

TWÓJ ELEKTRONICZNY PRZYJACIEL

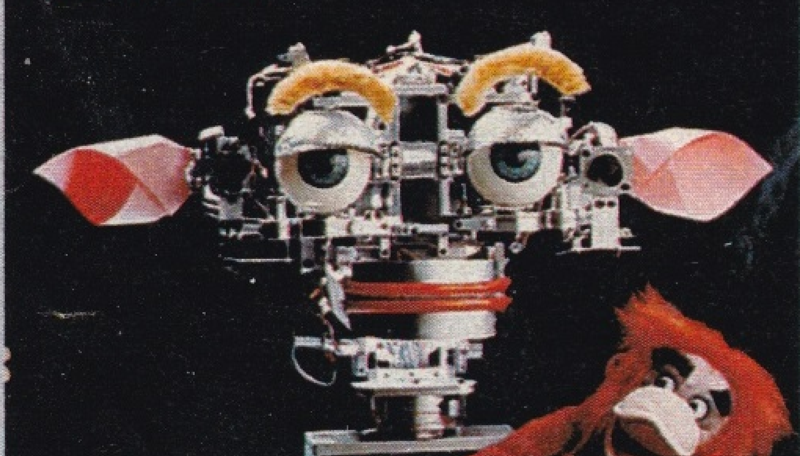
Androidy i roboty, potrafiące uczyć się na własnych błędach, to od lat stały temat książek i filmów. Komandor Data z serialu „Star Trek", a także przesympatyczny Nr 5 z filmu „Krótkie spięcie", to tylko najbardziej znane przykłady

Naukowcy od dłuższego czasu starają się stworzyć myślącą maszynę. Nie bez pewnych sukcesów. Informatycy opracowali już program, potrafiący uczyć się na własnych błędach, choć jego działaniu jeszcze nieco brakuje do doskonałości. Tymczasem w amerykańskim miasteczku Cambridge (w pobliżu Bostonu; nie mylić ze słynnym uniwersytetem w Cambridge w Anglii) profesor Rodney Brooks wraz ze swoimi asystentami zbudował pierwsze dwa prawie samodzielne roboty. Nazywają się one Cog i Kismet. Kiedy nie znajdują się w stanie spoczynku, obserwują z uwagą swoje otoczenie. Gdy tylko pojawi się jakiś bodziec, np. ruch, albo dźwięk, natychmiast odwracają się w odpowiednią stronę. Chociaż nie potrafią mówić, jednak umieją się porozumieć z ludźmi dzięki gestom oraz mimice. Obydwa roboty bardzo wysoko cenią sobie towarzystwo ludzi. Cog potrafi rozpoznawać znaczenie tak niewielkich gestów, jak skinięcie głową czy dłonią. Przy pomocy rąk bardzo chętnie sięga też po przedmioty, które wzbudzają jego zainteresowanie. Z kolei Kismet uwielbia pluszowe zabawki. Gdy współpracująca z profesorem Cynthia Breazal zaczyna nimi poruszać, ani na moment nie spuszcza ich z oczu.

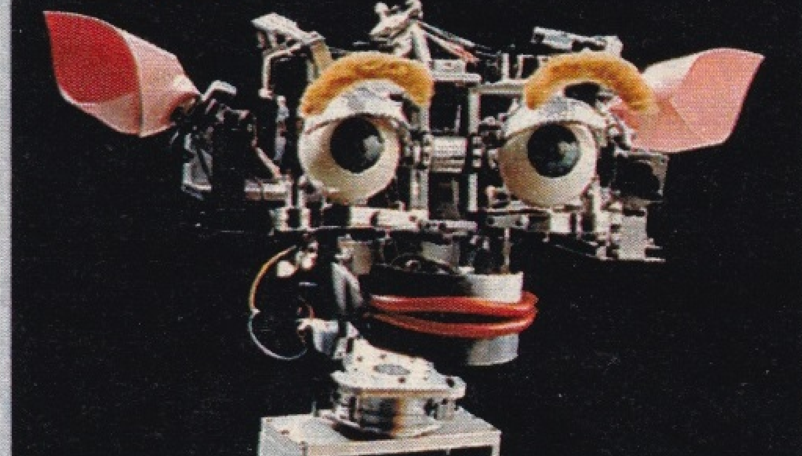
OPROGRAMOWANIE

Zachowania robotów w kontaktach z ludźmi nie mogły zostać po prostu zaprogramowane. Żaden program nie byłby w stanie pomieścić informacji o wszystkich możliwych reakcjach. Oczywiście gdy robot wykonuje ciągle tę samą pracę, jego funkcje mogą być stałe. Kismet i Cog mają jednak do czynienia z ludźmi. Jak powszechnie wiadomo, człowiek bywa nieobliczalny i zawsze może zrobić coś, na co program robota nie byłby przygotowany. Dlatego maszyny muszą posiadać zdolność nauki, i to na

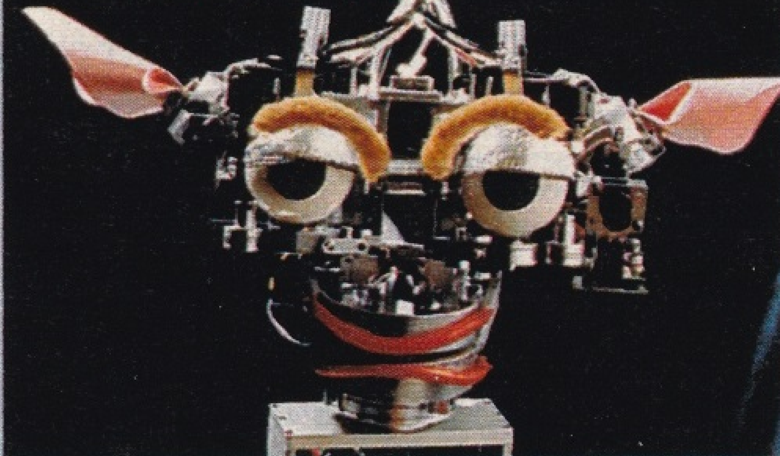
MIMIKA ROBOTA



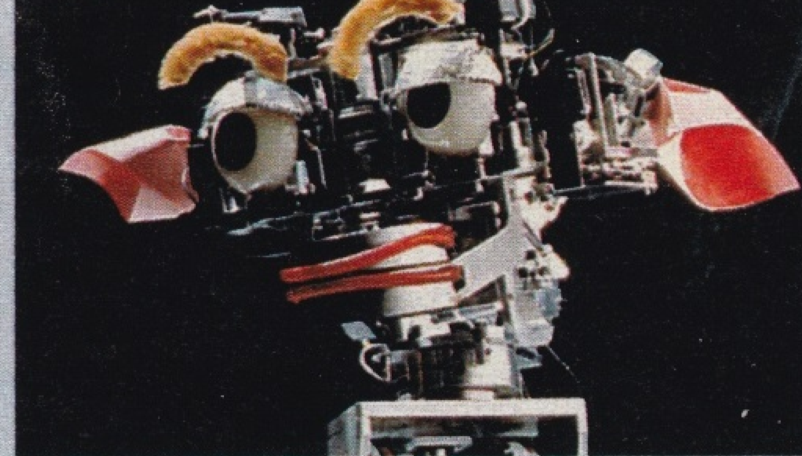
Stan „emocjonalny" Kismeta, można odgadnąć patrząc na jego twarz. Robot ma zaprogramowane dziewięć różnych min



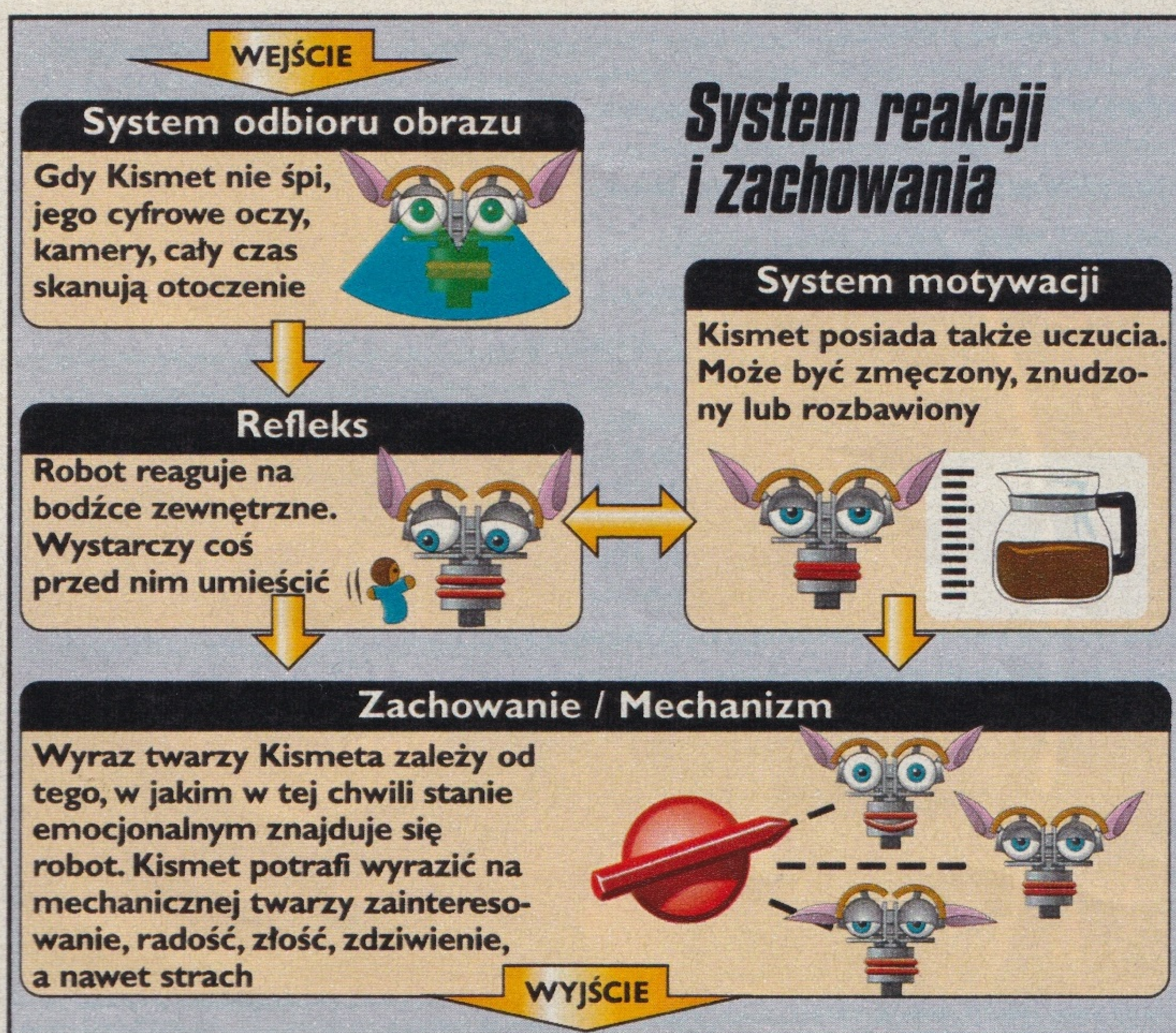
Konkretny wyraz twarzy zależy od sytuacji, w jakiej robot się znalazł, oraz od bodźców, które do niego napływają



Gdy np. coś mu się podoba, lub ludzie chcą się z nim bawić, Kismet uśmiecha się i stara się wyglądać tak sympatycznie, jak tylko potrafi



Jednak jeśli zostanie pozostawiony sam sobie i nic ciekawego nie dzieje się wokół, wtedy może wpaść w dość ponury nastrój



Robot Kismet posiada specjalny silnik, dzięki któremu może prawie idealnie odwzorować mimikę twarzy ludzkiej. Naturalnie dużo mu jeszcze brakuje do ideału, ale prace nad jego udoskonaleniem trwają cały czas

własnych błędach! Dlatego też obydwa roboty potrafią uczyć się metodą prób i błędów. Gdy już odnajdą poprawne rozwiązanie problemu, zapamiętują je i wykorzystują w przyszłości!

Istnieje jednak jeden problem. Skoro oba roboty nie są jeszcze doskonałe, nadal czasami wymieniane są w nich części. Co jednak stanie się z wiadomościami, posiadanymi przez maszynę, jeżeli np. jej stara głowa zostanie wymieniona na nowszy model? Okazuje się, że na początku nie potrafi przyzwyczaić się ona do innej perspektywy, bo np. kamery służące jej za oczy są umieszczone na innej wysokości. Jednak za każdym razem, gdy pojawi się jakiś problem, robot szuka najlepszego rozwiązania i sam modyfikuje oprogramowanie, odpowiedzialne za daną funkcję.

Podobnie odbywa się nauka reakcji w kontaktach z ludźmi. Za każdym razem, gdy robot napotka nową sytuację, będzie musiał sam wybrać najlepszy sposób postępowania, który warto wypróbować. Jeśli okaże się on poprawny, maszyna zapamięta to i następnym razem użyje w podobnej sytuacji.

ROBOT STROI MINY

Komunikacja z robotami pozostaje na razie na dość ograniczonym poziomie. Warto jednak wiedzieć, jak reagują one na określone bodźce, kiedy są zadowolone, a kiedy smutne. Już od pewnego czasu Cynthia pracuje nad opracowaniem mimiki robotów. Chodzi o to, aby wyraz ich twarzy zmieniał się w zależności od reakcji. W chwili obecnej Kismet umie przybrać dziewięć różnych min, ale trwają prace nad programem pozwalającym robotom na samodzielną naukę mimiki. Znacznie ułatwiłoby to porozumiewanie się z nimi.

Specjaliści od robotów cały czas próbują opracować system, pozwalający na komunikację robot – człowiek. Dzięki technologii Gaze Tracking robot może naśladować mimikę człowieka

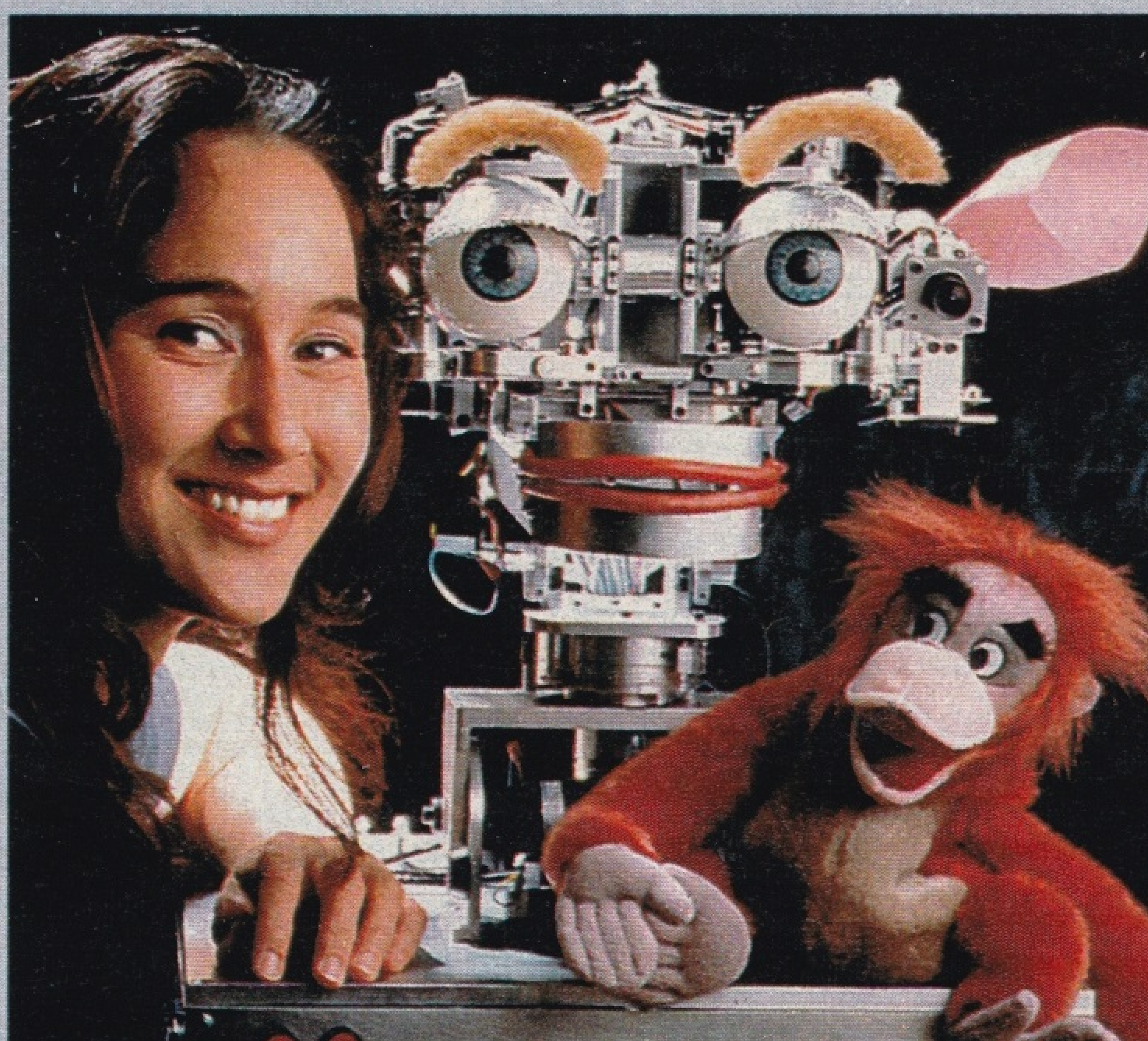
DALEKA PRZYSZŁOŚĆ?

Choć wyniki prac nad Kismetem i Cogiem są ciekawe, pojawia się pytanie, czy roboty kiedykolwiek osiągną taki poziom „rozwoju" jak filmowy Data. Będą nie tylko inteligentne i zdolne do nauki, ale wykazujące się inicjatywą i samodzielnością. Jest to chyba sprawa odległej przyszłości.

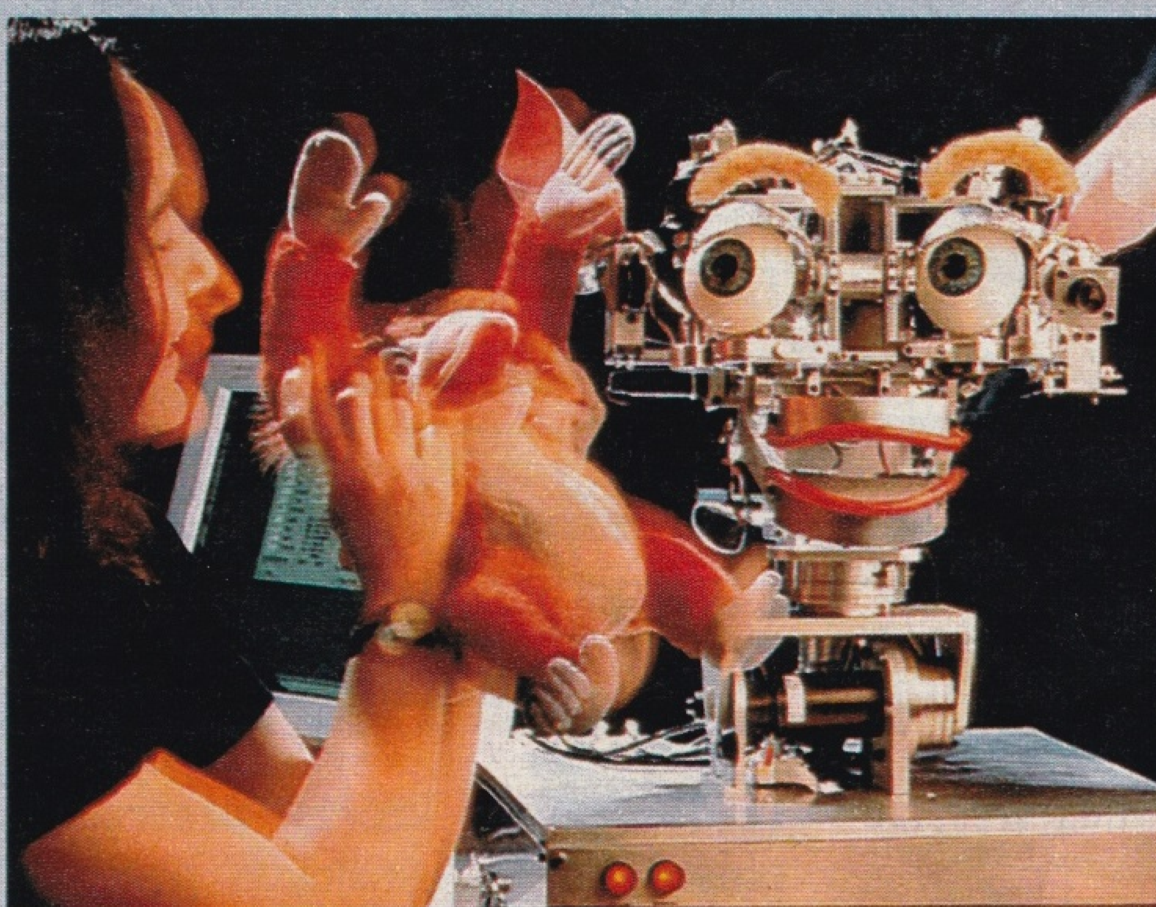
Na szczęście efekty prac profesora Brooksa pozwalają mieć nadzieję, że za jakiś czas prawdziwe inteligentne roboty ujrzą światło dzienne i każdy z nas będzie mógł mieć takiego mechanicznego, sympatycznego przyjaciela.

ŚWIAT EMOCJI ROBOTA

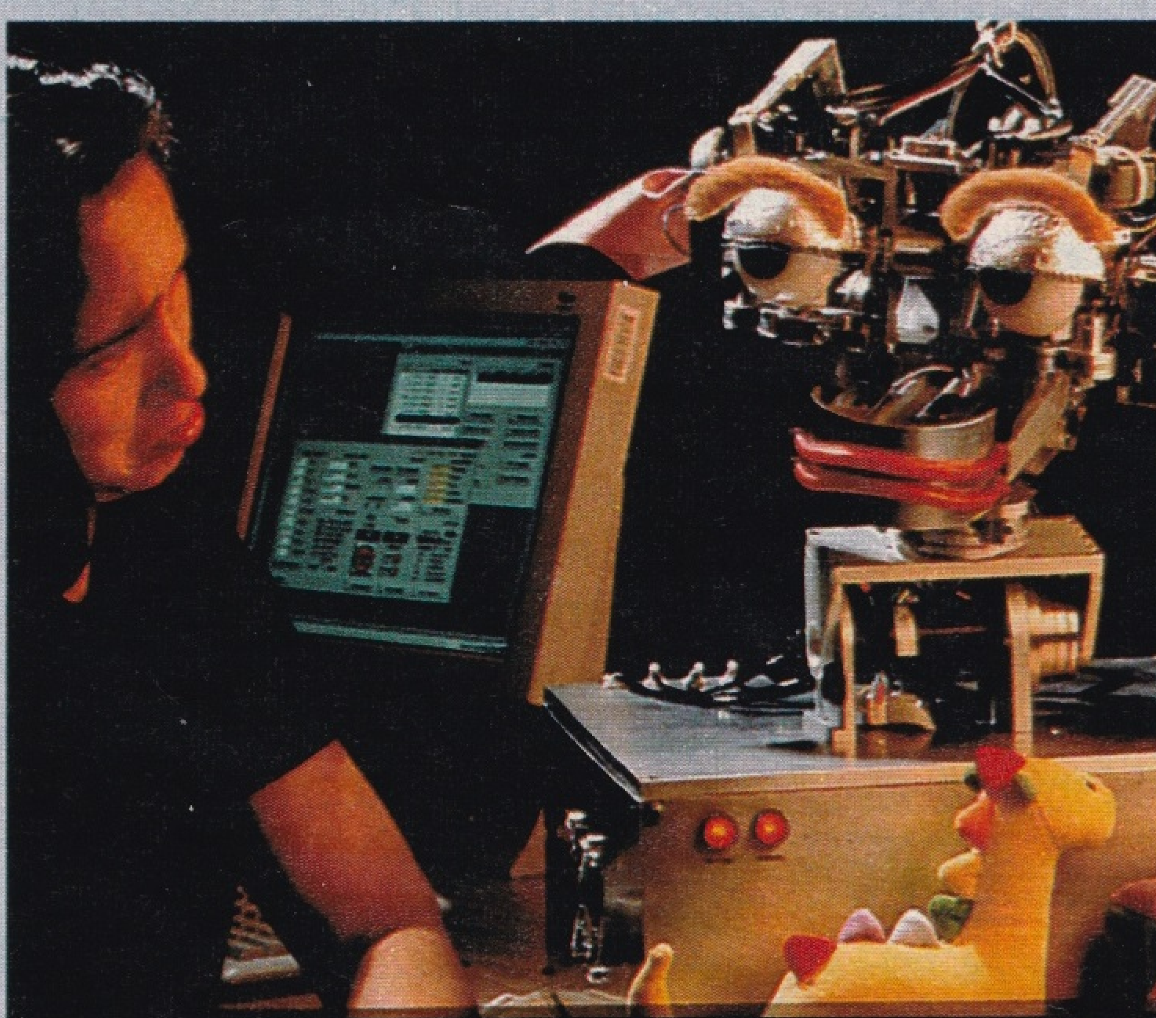
Kismet został stworzony tak, aby jak najbardziej przypominał człowieka. Zazwyczaj jest bardzo zrównoważony, ale – tak samo jak ludzie – potrafi mieć dobry lub zły humor. Na szczęście dość łatwo można go rozweselić, gdyż uwielbia zabawę z pluszowymi zwierzątkami



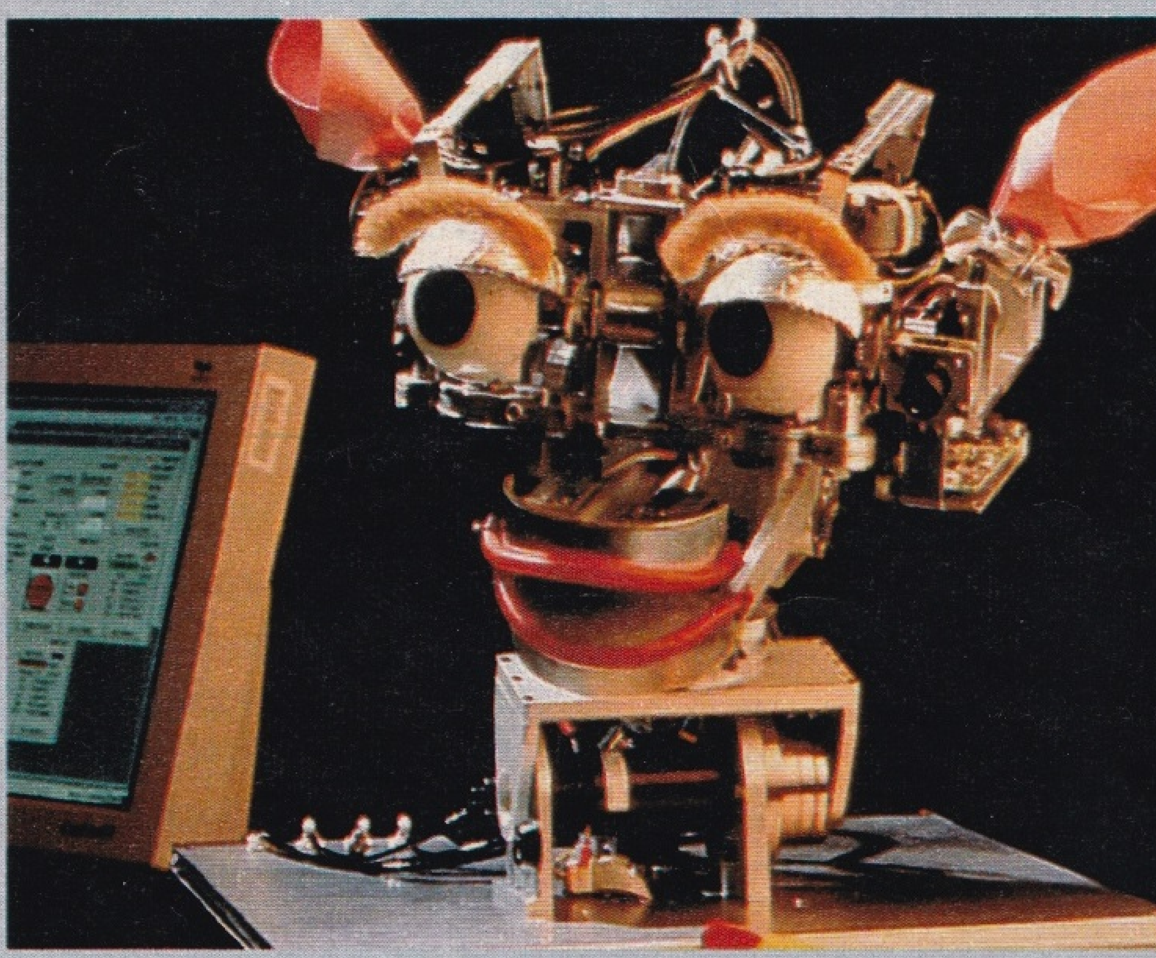
Nawet robot musi się czasami zabawić. Jego najlepszymi przyjaciółmi są ludzie i pluszowe zwierzaki. Aby odgadnąć w jakim nastroju jest Kismet, najlepiej obserwować jego uszy. Gdy nic ciekawego nie dzieje się wokoło, sterczą na boki i nieco do góry



Teraz Cynthia podnosi małpkę i porusza nią. Robot od razu zaczyna się tym interesować. Jego uszy unoszą się, a usta układają w wyraźny uśmiech. Tymczasem oczy przez cały czas poruszają się w ślad za zwierzakiem



Po pewnym czasie taka zabawa przestaje być ciekawa. Kismet okazuje to przez opuszczenie uszu i utratę zainteresowania przedmiotem. Jeśli Cynthia będzie mimo tego kontynuować grę, robot ostentacyjnie zamknie oczy



Zły humor nie trwa u robotów zbyt długo. Po chwili ciszy i spokoju Kismet wraca do dawnego zachowania. Oczy znów zaczynają śledzić każdy ruch. Przecież ciągle dzieje się tyle ciekawych rzeczy. Nie warto ich przegapić!

Tekst: Karen Oetzel · Ilustracje: Markus Beyer · Zdjęcia: Filmarchiv Neuner (1), Peter Menzel/Agentur Focus (10) · Info: MIT, Cambridge, USA; http://www.ai.mit.edu/projects/cog/

Format audio – MP3 – wywołuje niepokój u producentów płyt i radość fanów muzyki. Stał się zjawiskiem równie popularnym, jak i potępianym. Co to jest format MP3 i jak możesz go wypróbować?

MP3 nowy wymiar

Jeżeli kiedyś chciałeś wysyłać lub ściągać muzykę przy użyciu Internetu, mogłeś natknąć się na jeden poważny problem. **Pliki audio są bardzo duże – cztery minuty piosenki zajmują w formacie wav prawie 40 MB.** Przy obecnym tempie transmisji takie wielkości są przeszkodą prawie nie do pokonania. Dlatego opracowano różnorodne metody grupowania (kompresji) danych dźwiękowych. Skompresowane dane audio, które możesz znaleźć w Internecie, są zapisane np. jako Real Audio („ra"). Jednak przy konwersji do tego formatu, tracona jest część informacji i muzyka nie brzmi już tak dobrze, jak powinna.

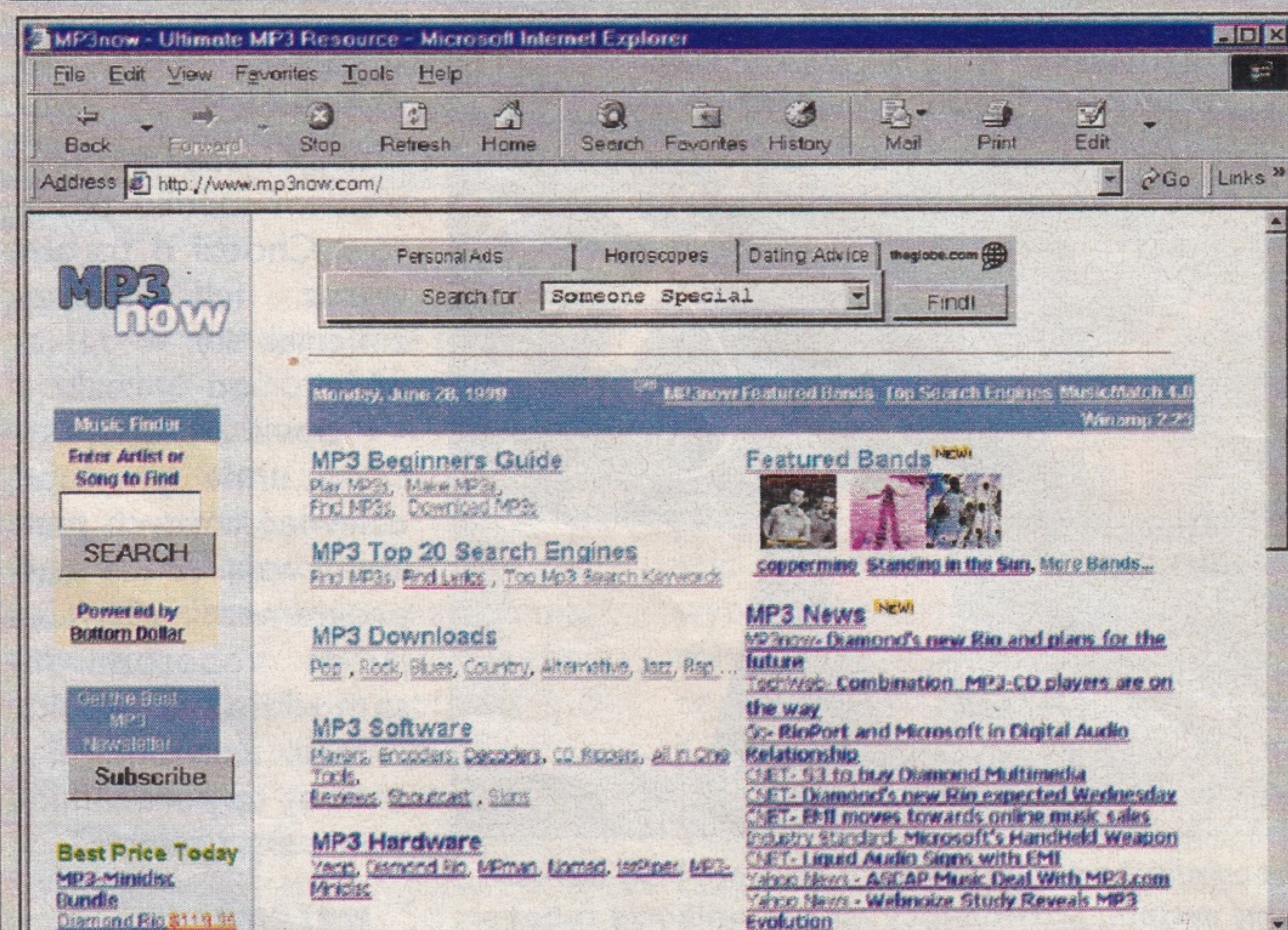
Inaczej sprawa wygląda przy nowym formacie audio – MP3. Wykorzystuje on ograniczenia ludzkiego słuchu: pewne częstotliwości dźwięku nie są słyszalne przez człowieka. Toteż przy kompresji do formatu MP3 można je usunąć bez obniżania jakości. W rezultacie powstaje plik prawie dziesięciokrotnie mniejszy niż przed konwersją, a muzyka dalej brzmi tak dobrze, jak na płycie CD.

Nie ma się co dziwić, że firmy fonograficzne zaprotestowały. **Nagle, dzięki pojawieniu się MP3, każdy może ściągnąć z Internetu pojedyncze piosenki, a nawet całe płyty.** Bardzo szybko wykorzystali tę szansę piraci, którzy przerabiają piosenki z oryginalnych płyt CD w pliki MP3 i nielegalnie udostępniają je w Sieci. Dla każdego surfującego po Internecie oznacza to, że może bezpłatnie ściągnąć praktycznie wszystkie utwory każdej gwiazdy, a następnie nagrać je na własnej płycie. Jest jednak pewien minus – nie można odtwarzać tak nagranej muzyki bez specjalnego odtwarzacza lub komputera. **Pamiętaj też, że zgodnie z obowiązującym prawem autorskim, przerabianie cudzych utworów muzycznych na pliki MP3 w celu ich rozpowszechniania jest naruszeniem prawa.**

Są jednak muzycy, którzy sami bezpłatnie udostępniają swoje dzieła w Internecie. Twórcy tacy jak Public Enemy (**www.publicenemy.com**), Beastie Boys (**www.beastieboys.com**) lub Smudo (**www.smudo.com**) zamieszczają na swych stronach WWW własne utwory w formacie MP3, często nawet zanim ukażą się zawierające je płyty CD. W ten sposób mogą się również promować niezbyt znani twórcy. Ostatnio nawet niektóre internetowe sklepy muzyczne udostępniają do ściągnięcia próbki w formacie MP3 ze swojej oferty płyt CD.

MP3 oferuje naprawdę wiele możliwości. Dzięki CLICKOWI! dowiesz się, jak można słuchać muzyki zapisanej w tym formacie.

1. Potrzebne oprogramowanie



Do słuchania plików MP3 potrzebny jest specjalny program, tzw. „MP3 Player". Bogaty zbiór takich programów, łącznie z najpopularniejszym WinAmpem, znajdziesz w Sieci, np. na stronie **www.mp3-now.com**.

Najpopularniejsze odtwarzacze potrafią obsłużyć także inne formaty audio oraz odsłuchiwać płyty CD zawierające muzykę. Część z nich jest jeszcze bardziej rozbudowana – umożliwia zgrywanie utworów na dysk twardy w formacie wav, a następnie konwertowanie ich w pliki MP3.

Poza wyglądem zewnętrznym i sposobem obsługi odtwarzacze różnią się kilkoma innymi ważnymi cechami. Najistotniejszą z nich jest stopień wykorzystania procesora. Jeśli będziesz miał pecha, może się okazać, że kiedy odtwarzasz muzykę, twój komputer nie ma „siły" uruchomić nawet prostego edytora tekstów. Innym efektem ubocznym jest np. urywający się co kilka sekund dźwięk.

Poszczególne odtwarzacze MP3 różnią się też liczbą obsługiwanych formatów zapisu dźwięku – niektóre z nich rozpoznają tylko MP3.



02:10
128 KBPS 44 KHZ

Niektórzy artyści uznali, że pliki MP3 świetnie nadają się do oficjalnego rozpowszechniania ich utworów...



Ice T.

Piosenki jednego z artystów najwcześniej prezentujących swoje utwory w formacie MP3 znajdziesz na stronie: **www.mp3.com**

Alanis Morissette



Ta znana piosenkarka posiada własną stronę z piosenkami nagranymi w formacie MP3. Jeśli chcesz ich posłuchać, koniecznie zajrzyj pod adres: www.alanisandtori.com

muzyki

2. Bezkonkurencyjny WinAMP



Najpopularniejszym programem do odtwarzania plików MP3 jest WinAmp. Zajmuje on niewiele miejsca w pamięci komputera oraz w niewielkim stopniu obciąża procesor. Ponadto można zmieniać jego wygląd zewnętrzny (służą do tego tzw. „skiny") i programować dodatkowe funkcje (Plug-ins). Wiele różnych dodatków znajdziesz np. na **www.nullsoft.com**. Dzięki nim możesz przeobrazić WinAmpa, tak żeby przypomniał np. twoją ulubioną grę.

3. Odtwarzacze sprzętowe



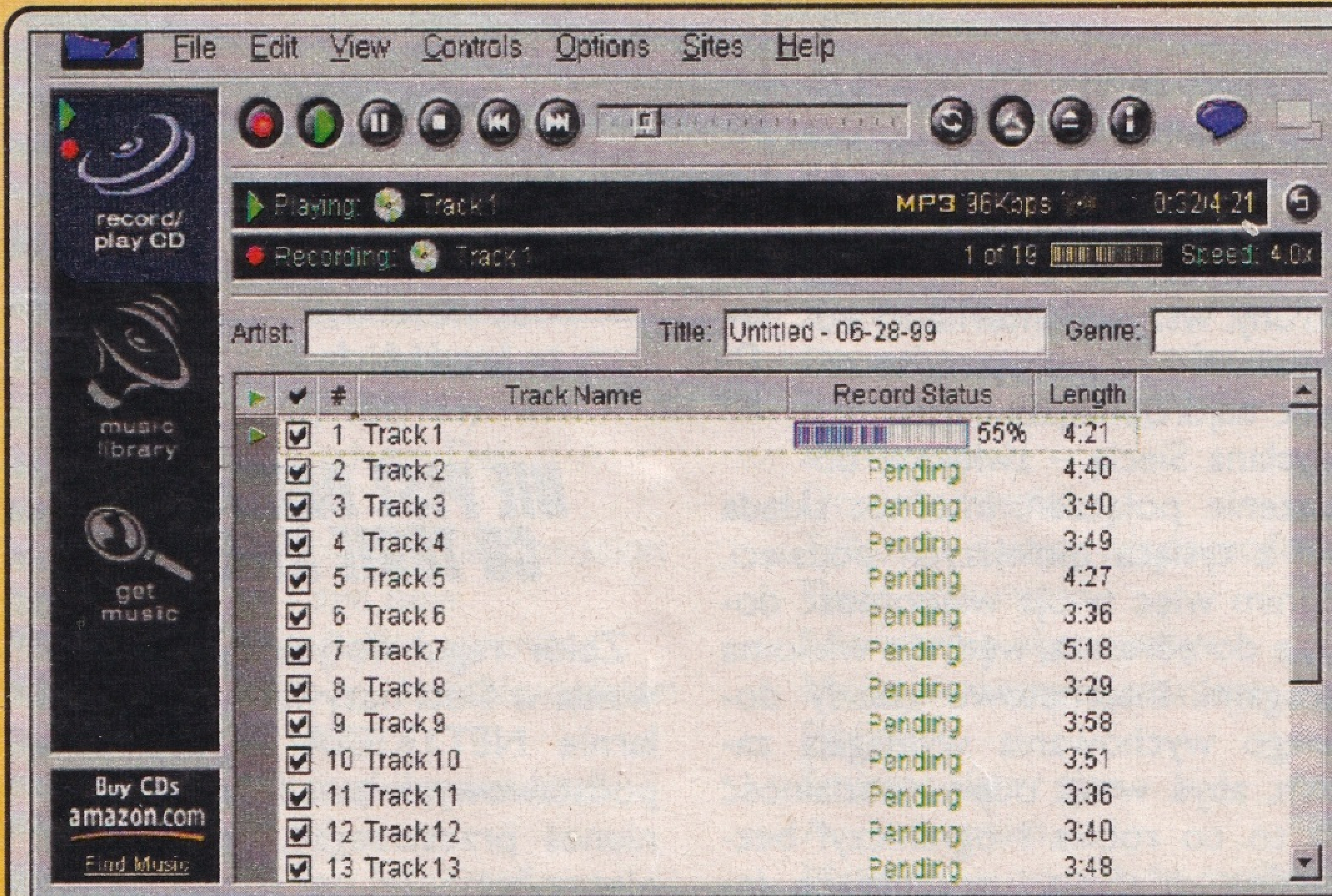
Jeśli chcesz słuchać muzyki zapisanej w formacie MP3 np. w drodze do szkoły, musisz kupić odtwarzacz sprzętowy. Przypomina on popularnego walkmana, ale niestety jest od niego znacznie droższy. Aby wczytać utwory MP3 do urządzenia, musisz podłączyć go do komputera. Najpopularniejsze modele odtwrzaczy MP3 to: Lyra firmy Thompson i Rio PMP300 wyprodukowany przez Diamond.



4. Szukanie utworów MP3

W Internecie jest wiele stron zawierających pliki MP3. Znalezienie ich za pomocą klasycznych wyszukiwarek, takich jak Altavista (**www.altavista.com**) jest jednak uciążliwe. Oprócz stron z plikami MP3 znajdziesz wiele innych, na których jedynie pojawia się to słowo. Na szczęście istnieją wyszukiwarki, specjalizujące się w poszukiwaniu plików MP3. Jednak nawet w przypadku korzystania z takich przeszukiwarek, jak **mp3.lycos.com**, **www.mpex.net** czy **www.mp3.com** – wiele z otrzymanych adresów może nie być aktualnych. Jeżeli chcesz być pewny, że znalezione utwory znalazły się w Internecie legalnie, wybierz **www.listen.com**. Można dzięki niej znaleźć tylko pliki MP3, które zostały oficjalnie udostępnione przez autorów lub firmy płytowe.

Szukając utworów w Internecie pamiętaj, że pliki MP3 dostępne w kawiarniach internetowych lub na serwerach FTP są zazwyczaj tworzone oraz kopiowane z naruszeniem przepisów prawa, czyli mówiąc wprost – kradzione. Korzystanie z takich plików stawia cię na równi ze złodziejami.



5. Jak nagrać własny plik MP3

Możesz konwertować piosenki z płyt CD do formatu MP3 pod jednym warunkiem – jeśli wykorzystasz je wyłącznie do prywatnego użytku. Dzięki zgraniu muzyki w formacie MP3 na dysk nie tracisz wiele miejsca i możesz swobodnie korzystać w tym samym czasie z innych programów z CD-ROMU. Najpierw musisz nagrać utwór z płyty CD w formacie wav. Pamiętaj jednak, że piosenka trwająca 5 minut zajmie około 50MB. Potem dane z formatu wav musisz przekonwertować do MP3. Programy niezbędne do tych czynności – tzw. CD-Ripper oraz Encoder – są bezpłatne i dostępne w Sieci.

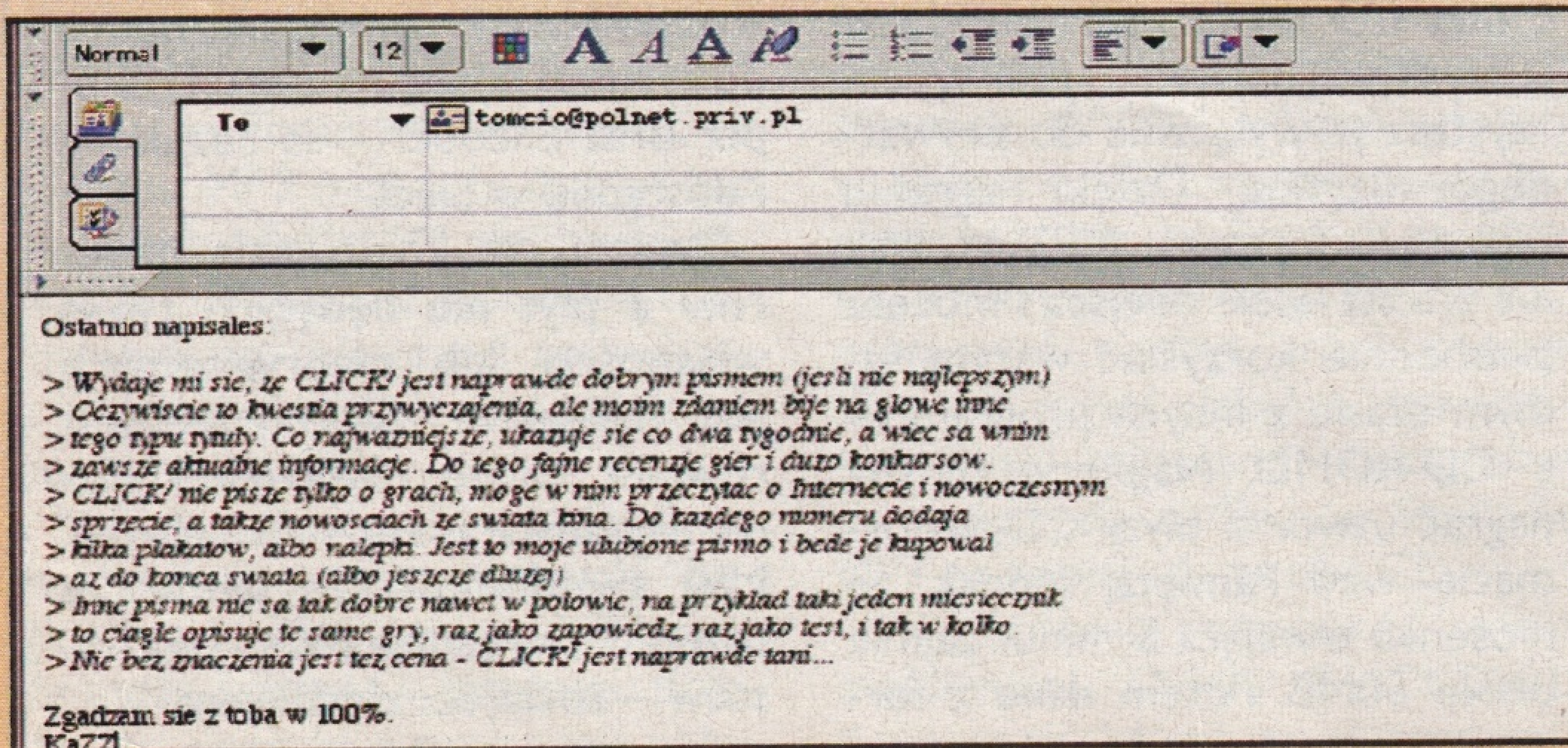
Pamiętaj, że kopiowanie utworów z płyt nie będących twoją własnością lub nieoryginalnych jest nielegalne. Zabronione jest również dalsze rozpowszechnianie nagranych przez siebie plików. Miej świadomość, że łamiąc te przepisy zwyczajnie okradasz artystów – zostajesz złodziejem.

Tekst: Jacek „ZAQ" Gadzinowski, Christiane Strobel; Zdjęcia: ACTION PRESS, BRAVO-Archiwum/Fryderyk Gabowicz

Netykieta
czyli dobre wychowanie w Sieci

Nie raz zapewne miałeś ten problem: chcesz napisać do kogoś e-maila i jak mając do dyspozycji tylko literki, dać wyraz swoim uczuciom, emocjom? Jak nie popełnić gafy?

Każda dziedzina życia rządzi się własnymi prawami. Także Internet ma swoje ustalone zasady. Po pierwsze, musisz pamiętać, że masz dokładnie takie same prawa do korzystania z Sieci, jak wszyscy pozostali internauci. Miej też na uwadze, że są to ludzie z całego świata. Dlatego musisz uszanować to, że oprócz ciebie, jeszcze wiele osób przebywa w Internecie w tym samym czasie. Z drugiej zaś strony, wszyscy internauci zobowiązani są pamiętać, że nawet najdrobniejsza informacja wysłana Siecią – zwiększa obciążenie połączeń. Internet składa się z tysiąca mniejszych podsieci. Zanim więc twoja wiadomość dotrze do adresata, wędruje wieloma drogami. Internetowe zasady dobrego wychowania wymagają zatem, abyś wziął odpowiedzialność za to co robisz i ograniczył bezmyślne działania, utrudniające innym korzystanie z Sieci.

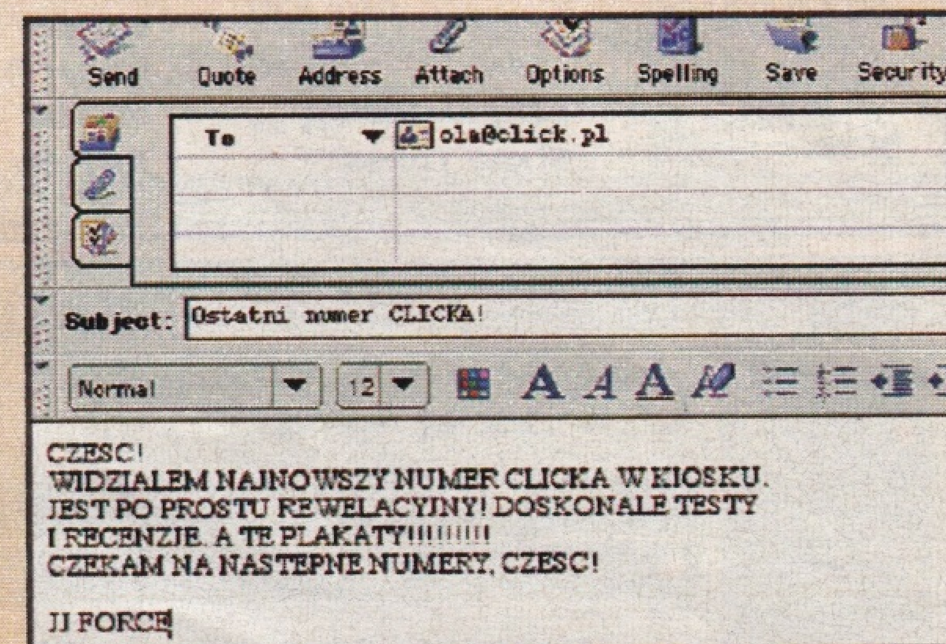

Normal 12
To tomcio@polnet.priv.pl

Ostatnio napisales:

> Wydaje mi sie, ze CLICK! jest naprawde dobrym pismem (jesli nie najlepszym)
> Oczywiscie to kwestia przywyczajenia, ale moim zdaniem bije na glowe inne
> tego typu tytuly. Co najwazniejsze, ukazuje sie co dwa tygodnie, a wiec sa w nim
> zawsze aktualne informacje. Do tego fajne recenzje gier i duzo konkursow.
> CLICK! nie pisze tylko o grach, moge w nim przeczytac o Internecie i nowoczesnym
> sprzecie, a takze nowosciach ze swiata kina. Do kazdego numeru dodaja
> kilka plakatow, albo nalepki. Jest to moje ulubione pismo i bede je kupowal
> az do konca swiata (albo jeszcze dluzej)
> Inne pisma nie sa tak dobre nawet w polowie, na przyklad taki jeden miesiecznik
> to ciagle opisuje te same gry, raz jako zapowiedz, raz jako test, i tak w kolko
> Nie bez znaczenia jest tez cena - CLICK! jest naprawde tani...

Zgadzam sie z toba w 100%.
KaZZI

Jeśli chcesz w odpowiedzi na list napisać, że ogólnie zgadzasz się (lub nie) z autorem, nie powtarzaj całego e-maila! Po co dodatkowo obciążać Sieć?


Send Quote Address Attach Options Spelling Save Security
To ola@click.pl
Subject: Ostatni numer CLICKA!
Normal 12

CZESC!
WIDZIALEM NAJNOWSZY NUMER CLICKA W KIOSKU.
JEST PO PROSTU REWELACYJNY! DOSKONALE TESTY
I RECENZJE. A TE PLAKATY!!!!!!!!!
CZEKAM NA NASTEPNE NUMERY, CZESC!

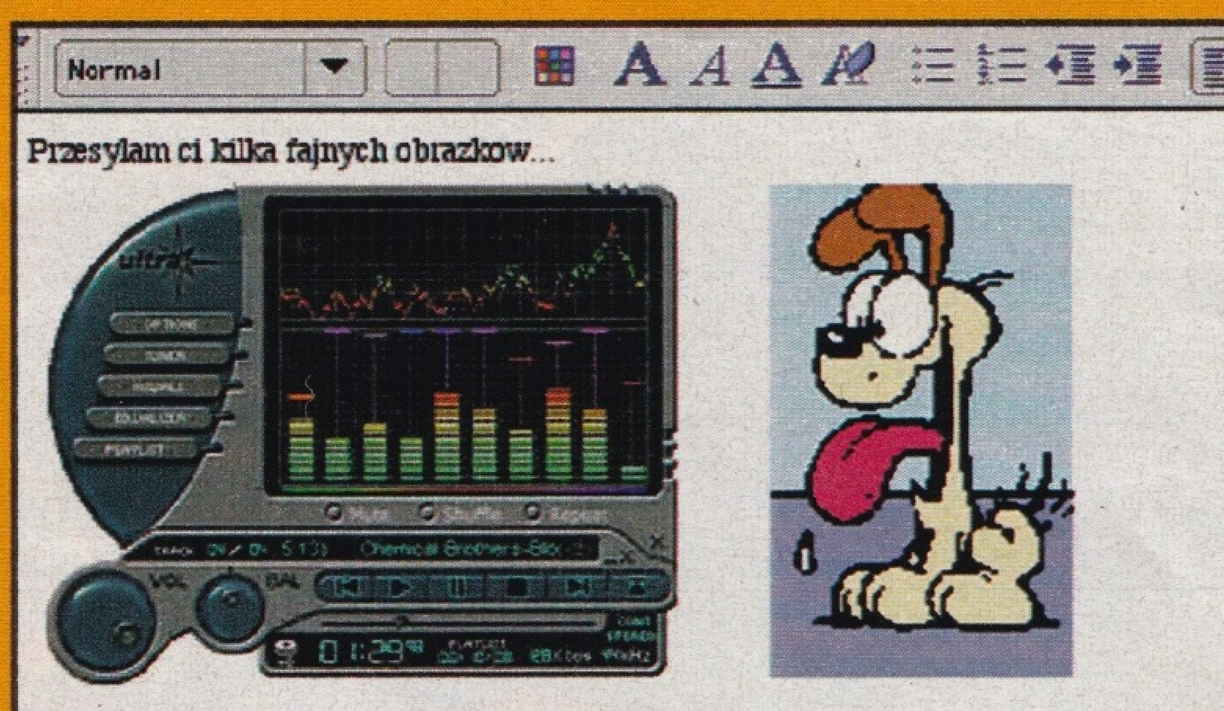
JJ FORCE

Duże litery to krzyk! A chyba nikt nie lubi, jak się na niego krzyczy

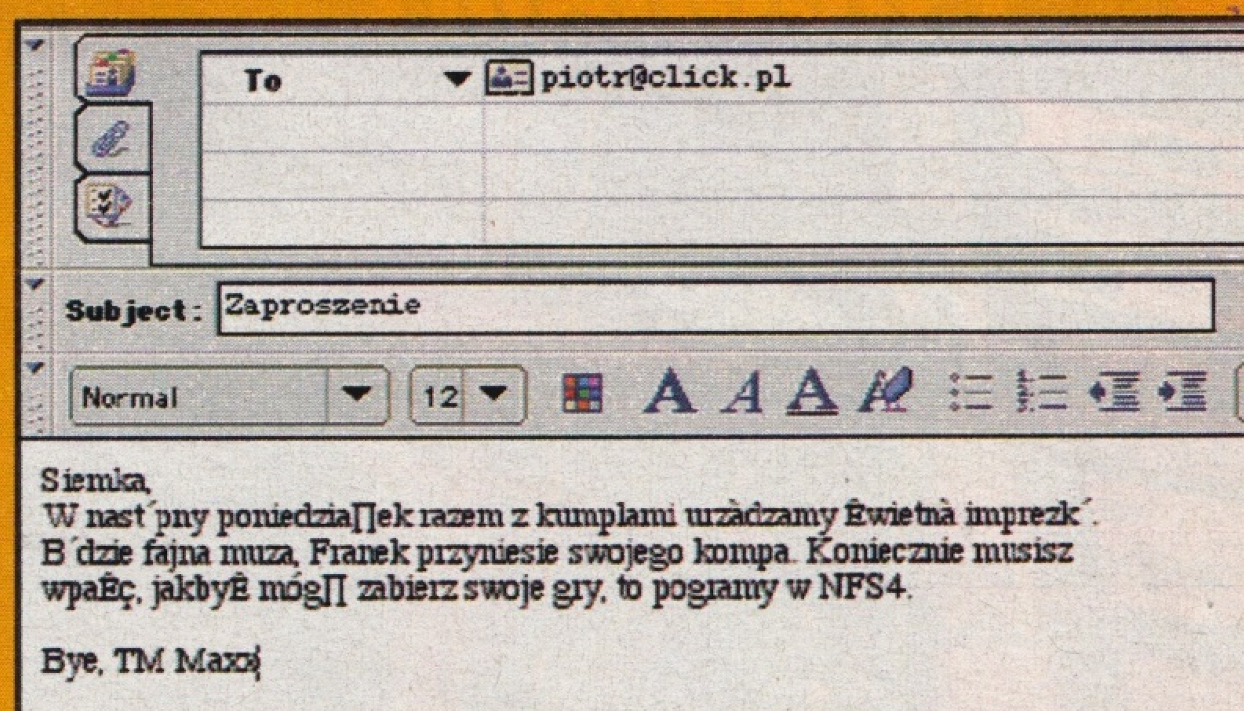
NIE PISZ DRUGIEMU CO TOBIE NIEMIŁE

Zbiór reguł dotyczących zachowania w Sieci nazywany jest popularnie NETYKIETĄ. A oto kilka podstawowych zasad, które powinieneś przestrzegać, aby uniknąć nieprzyjemności ze strony innych użytkowników.





Obrazki wklejone w treść listu to naprawdę przesada! Tak postępują tylko amatorzy...



W takiej postaci obejrzy twój list szczęśliwy posiadacz programu nie rozpoznającego polskich znaków

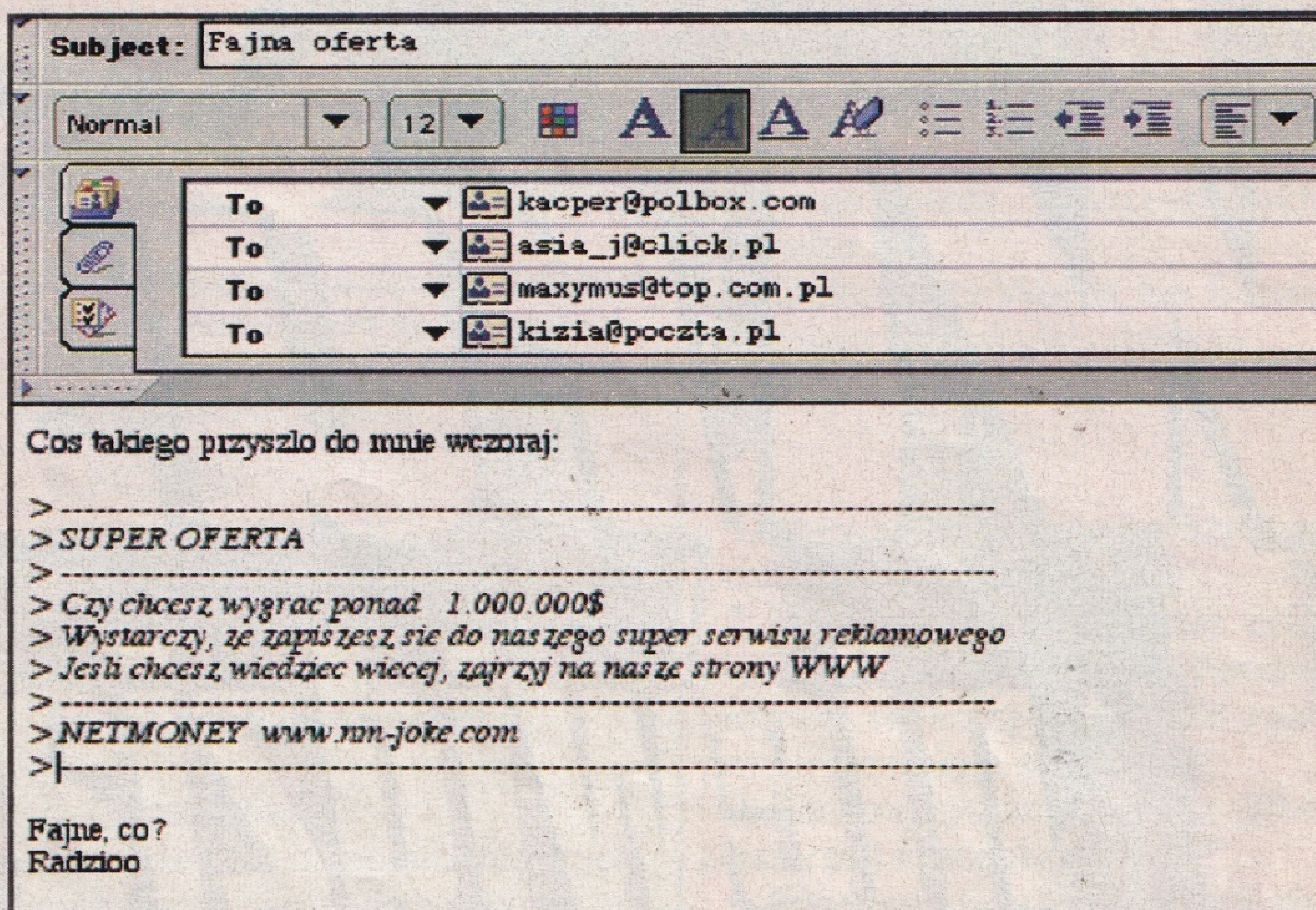
Buźki



IRC czy ICQ to typowa usługa tekstowa, w której rozmówcy wzajemnie się nie widzą i nie słyszą. Istnieje zatem potrzeba wyrażenia w inny niż normalnie sposób swojego nastroju lub intencji. Dlatego też istnieje coś takiego, jak popularne „buźki" (ang. Smiley). Są to odpowiednie zestawy znaków, przypominające wyraz twarzy użytkownika.

Oto najpopularniejsze „buźki"

:) lub :-)	Śmiech
:(lub :-(	Kwaśna mina
;-)	Z przymrużeniem oka
:-D	Szeroki uśmiech
:-0	Okrzyk
:-|	Stanowczość
:->	Złośliwy uśmieszek
:-@	Użytkownik krzyczy



Dziesiątki reklam mogą skutecznie zapchać twoje konto e-mailowe. Skoro sam nie lubisz takich śmieci, nie rozsyłaj ich innym

KOMUNIKACJA ELEKTRONICZNA (E-mail, grupy dyskusyjne – News, Usenet)

● Staraj się sprawdzać pocztę i odpisywać na listy codziennie.

● Jeśli chcesz wysłać pocztą elektroniczną duży plik do konkretnej osoby, zmniejsz jego objętość i podziel go na kilka części za pomocą programu kompresującego (np. ZIP, RAR). Poszczególne części wyślij osobnymi listami.

● Nie rozsyłaj żadnych reklam lub informacji do użytkowników, którzy wcześniej nie wyrazili zgody na taką korespondencję. Najczęściej odbiorcy są niezadowoleni, kiedy zapychasz ich skrzynkę pocztową.

● Wypełniaj zawsze pole „subject" („temat") zgodnie z treścią listu.

● Każda linia listu nie powinna mieć więcej niż 70 znaków. Dłuższe linie mogą sprawiać problemy niektórym programom pocztowym.

● Kiedy odpowiadasz, staraj się nie cytować całego listu, a jedynie tę część, której dotyczy twoja odpowiedź. W złym tonie jest pozostawianie w cytowanej części podpisu nadawcy. Naganne jest również zacytowanie całego listu tylko po to, by dodać pod nim krótki komentarz np. „zgadzam się z twoją opinią".

● Twój podpis nie powinien przekraczać 4 linii.

● Aby zasygnalizować humorystyczne intencje wypowiedzi, używaj „uśmiechów", takich jak „:-)". Dzięki temu unikniesz wielu nieporozumień.

● Unikaj pisania całego tekstu dużymi literami – oznaczają one krzyk.

● Część programów nie obsługuje polskich literek, zamiast nich adresat e-maila może zobaczyć dziwne „krzaczki". Pamiętaj o tym!

FTP (protokół przesyłania plików)

● Anonimowi użytkownicy powinni podawać jako PASSWORD (hasło) swój adres poczty elektronicznej (E-mail); administrator serwera FTP może wówczas w razie potrzeby sprawdzić poziom użytkowania FTP.

● Staraj się przesyłać lub pobierać duże pliki (ponad 1 MB) po godzinach szczytu, a w przypadku odległych serwerów – w późnych godzinach wieczornych.

● Stosuj się do ograniczeń czasowych narzucanych przez serwery FTP. Myśl w kategoriach czasu lokalnego na serwerze, z którym się połączyłeś, a nie swojego domowego zegarka.

● Korzystając z cudzego komputera pobierane z Sieci pliki kopiuj od razu na swoje dyskietki, a nie zostawiaj na dysku właściciela.

IRC/ICQ/Chat

● Nie używaj IRC/ICQ, aby szkodzić innym.

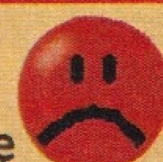
● Nie zakłócaj ircowania/chatowania innym. Zawsze może się to obrócić przeciwko tobie.

● Masz prawo do posiadania i wyrażania swoich poglądów; pamiętaj jednak, że inni mają DOKŁADNIE TAKIE SAMO PRAWO – szanuj to.

● Zanim coś wyślesz, przemyśl tego konsekwencje. Pamiętaj, tak cię widzą, jakim się dajesz zobaczyć.

● Pomóż ludziom, którzy właśnie zaczynają swoją przygodę z IRC lub ICQ – ty też kiedyś zaczynałeś!

Gafy i wpadki...



Każdemu z nas zdarza się popełniać różnego rodzaju gafy. O ile w przypadku korespondencji papierowej możesz co najwyżej narazić się jednej osobie, to bezmyślnie korzystając z listy dyskusyjnej zdołasz obrazić nawet kilkaset osób... Jeśli nie jesteś pewny swoich racji, po prostu nie wypowiadaj się na dany temat. Bardzo częstym błędem popełnianym przez początkujących jest... zadawanie wielu prostych pytań, dotyczących tematyki danej listy dyskusyjnej. Nic więc dziwnego, że bardziej doświadczeni użytkownicy odsyłają takich natrętów, gdzie pieprz rośnie. Często zdarza się też, że lista staje się miejscem toczenia prywatnych pojedynków. Jest to żałosne i ogólnie potępiane zjawisko.

Akronimy

Korzystając z Internetu (a zwłaszcza list dyskusyjnych i IRC) zapewne spotkałeś się z dziwnymi skrótami:

Skrót	Angielski	Polski
AFAIK	As far as I know	Według mnie
AKA	Also know as	Znane także jako..
BFN	Bye for now	Do zobaczenia, na razie
BTW	By the way	Przy okazji, na marginesie
CAD	Ctrl-Alt-Del	Wyłącz się !!
CU	See You	Do zobaczenia
FYI	Fou Your information	Tylko dla twojej wiadomości
ICN	I see now	Teraz rozumiem
IDA	I dislike acronims	Nie cierpię akronimów
IMHO	In my humble opinion	Moim skromnym zdaniem
L8R	Later	Później
LOL	Laughing out loud	Śmiejąc się w głos
OIC	Oh, I see	A... rozumiem..
YHM	You have mail	Masz nową pocztę (e-mail)
YMBJ	You must be joking	Chyba żartujesz

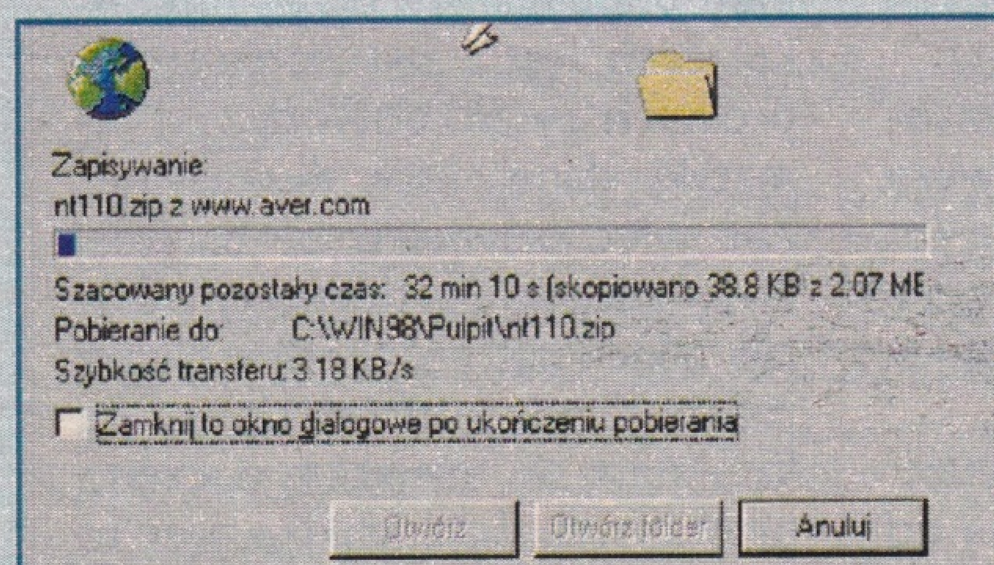
Tekst: Jacek „ZAQ" Gadzinowski, Ilustracje: Marcin Kułakowski

Wirusy niewidzialni wrogowie

Przychodzisz do domu, włączasz komputer. System działa wolniej, niż zazwyczaj. Nie możesz znaleźć kilku plików, a zamiast tekstu w dokumencie widzisz dziwne znaczki. Ojoj, chyba złapałeś wirusa

Aby móc efektywnie bronić się przed wirusami, musisz poznać czym tak naprawdę są. Każdy wirus jest zwykłym programem komputerowym, czyli zbiorem poleceń i parametrów napisanych w jednym z języków programowania, np. w C++ lub asemblerze. **Jedyną cechą wyróżniającą wirusy spośród innych programów jest ich destruktywne działanie i niezwykła zdolność samopowielania się, czyli tworzenia niezliczonej liczby własnych kopii.** Wszystkie wirusy można podzielić na trzy podstawowe grupy: znajdujące się w głównych sektorach dysku twardego, wirusy plików wykonywalnych oraz makrowirusy. Te trzy schematy są bazą wyjściową do tworzenia nowych odmian tych złośliwych mikrobów.

Mimo iż wirusy różnią się od siebie budową oraz rodzajem plików, które atakują, to większość ma jeden, wspólny cel – ZNISZCZYĆ DOSTĘPNE DANE!



Programy z Internetu mogą być groźne... Warto więc korzystać z antywirusa

JAK CHRONIĆ KOMPUTER?

O tym, jak niebezpieczne dla danych są wirusy, wie chyba każdy. Na szczęście istnieje kilka żelaznych zasad, dzięki którym możesz uchronić swój komputer przed najgorszym.

● Przede wszystkim, każdy wirus komputerowy, podobnie jak zwykłe ludzkie choroby, nie bierze się z nikąd. Najczęstszym źródłem zakażenia są dyskietki, zawierające oprogramowanie nieznanego pochodzenia. Wystarczy, że raz użyjesz takiej dyskietki, a wirus natychmiast się rozprzestrzeni. **Dlatego też należy zawsze sprawdzać wszelkie oprogramowanie przed przekopiowaniem lub uruchomieniem.** Do tego celu służą specjalne programy, tzw. antywirusy.

● Shareware'owe wersje (niepełne) programów antywirusowych są bezpłatne i bardzo łatwo dostępne. Bez problemu można je ściągnąć z internetowych stron producentów. Potem wystarczy uruchomić program, który przeszuka nie tylko dyskietki, ale także cały dysk twardy. **Po zakończeniu pracy powiadomi cię o znalezionych intruzach, podając jednocześnie gdzie się oni znajdują, ich nazwę i krótką charakterystykę.** Jeżeli taki test wypadnie pozytywnie, musisz zaopatrzyć się w pełną wersję antywirusa. Bez problemu naprawi ona zarażone zbiory.

● Szczególnym rodzajem programów antywirusowych są takie, które uruchamiają się wraz z systemem i pozostają aktywne przez cały czas pracy komputera. **Ich zaletą jest automatyczne sprawowanie kontroli nad dyskiem twardym, stacjami dyskietek i każdym uruchamianym przez ciebie plikiem.** Wszelkie próby, skopiowania lub uruchomienia pliku, który może być zarażony, są natychmiast uniemożliwiane! Tego rodzaju programy sprawdzają każdy plik, który dokonuje modyfikacji w systemie. Niestety, wiele zdrowych, systemowych plików działa w podobny sposób, przez co mogą one wywoływać fałszywe alarmy!

● **Programy antywirusowe są także nieodzowne podczas ściągania plików z Internetu.** W tym przypadku nie masz możliwości sprawdzenia, co tak naprawdę ukrywa się wewnątrz pliku. Dlatego też bardzo ważne jest, aby zaraz po zakończeniu pobierania, wszystkie ściągnięte przed chwilą zbiory sprawdzić skanerem antywirusowym!

● Ponieważ na świecie każdego dnia powstają nowe wirusy, producenci oprogramowania antywirusowego ciągle wydają uaktualnienia do swych programów. **Ważne jest, by przynajmniej raz na trzy miesiące zaopatrzyć się w najnowsze uaktualnienie.** Najprostszym sposobem jest ściągnięcie go przez Internet, wprost ze strony producenta. Większość twórców skanerów sprzedaje uaktualnienia w formie rocznej prenumeraty. Wówczas co miesiąc otrzymujesz pocztą dyskietkę z nową wersją programu.

9 ŻELAZNYCH ZASAD DOBREGO ZDROWIA PC

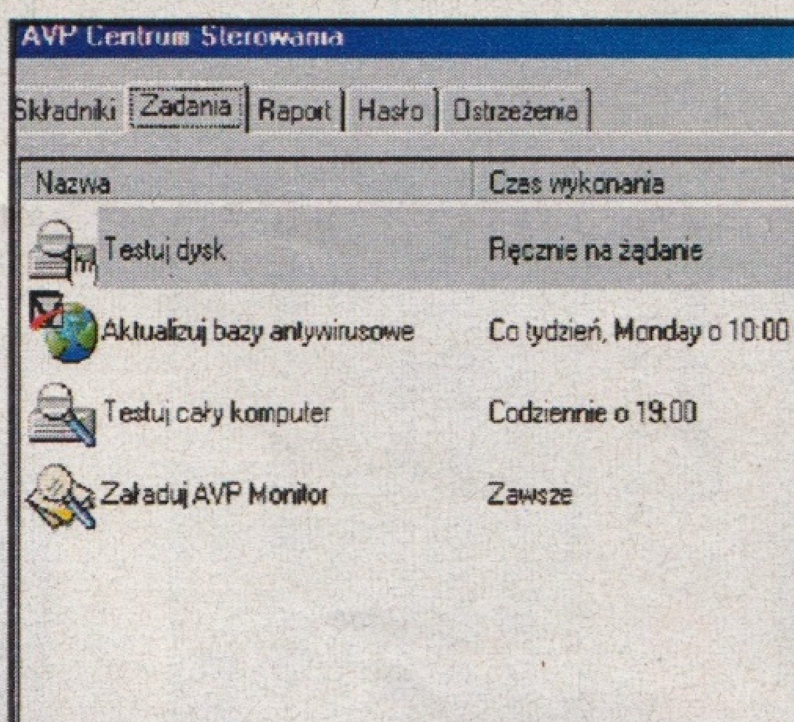
1. Nigdy nie kopiuj, ani nie uruchamiaj programów nieznanego pochodzenia.
2. Pożyczaj programy shareware, tylko od osób, do których masz pełne zaufanie.
3. Nie instaluj pirackich wersji programów (poza tym, że możesz zarazić swój komputer, jest to bardzo brzydki zwyczaj!).
4. Sprawdzaj przed instalacją shareware'owe wersje programów.
5. Zaraz po ściągnięciu plików z Internetu, sprawdź je programem antywirusowym.
6. Uważaj na wszystkie pliki otrzymywane wraz z pocztą elektroniczną, zwłaszcza dokumenty zawierające makra.
7. Uaktualniaj bazę danych o wirusach w programie antywirusowym. W przeciwnym wypadku część nowych wirusów może zostać nie wykryta.
8. Co najmniej raz w tygodniu uruchom program antywirusowy i dokładnie przetestuj wszystkie dyski twarde.
9. Dyskietki instalacyjne zawsze wkładaj z włączonym zabezpieczeniem zapisu (przesunięcie blokady na dyskietce). W ten sposób unikniesz zarażenia ich.

LEKARSTWA DLA TWOJEGO KOMPUTERA

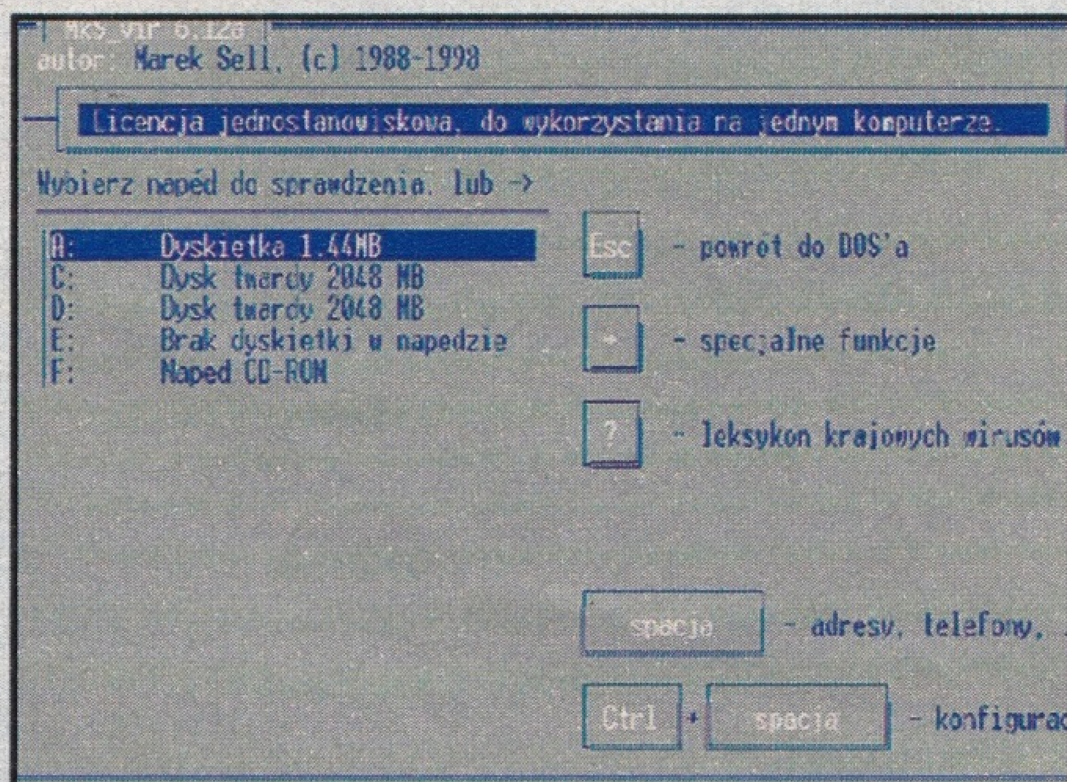
1. MKS VIR

Jest bardzo dobrym programem, zawierającym potężną bazę wiadomości na temat wirusów. MKS VIR jest często ulepszany. Można go też co miesiąc aktualizować w Internecie lub zamówić nowe wersje w rocznej prenumeracie. Jest to program w 100% rodzimej produkcji, do tego z bardzo dobrymi tradycjami.

Adres: www.mks.com.pl



AVP umożliwia włączenie automatycznego badania dysku w określonym terminie



MKS VIR jest najbardziej znanym polskim programem antywirusowym

2. AntiViral Toolkit Pro

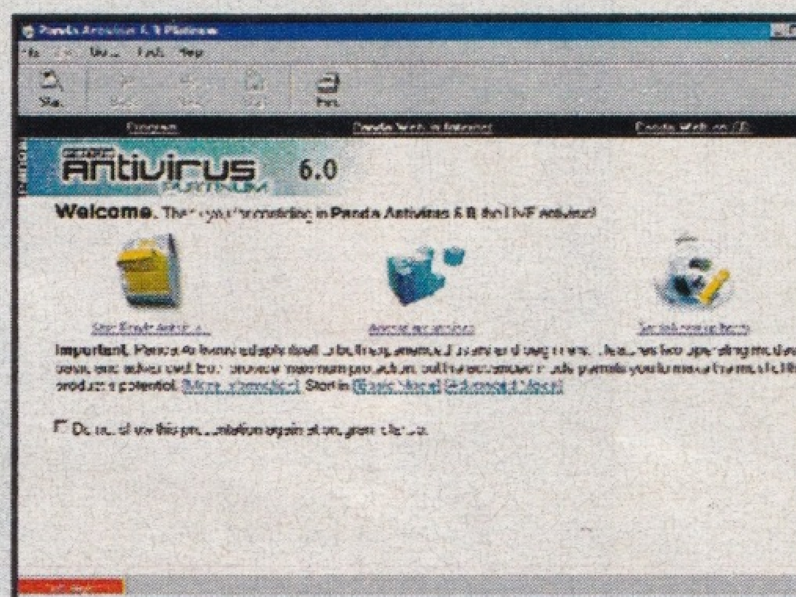
Kolejny program antywirusowy w polskiej wersji językowej, co ucieszy użytkowników nie znających angielskiego. Jak na poważny program przystało, posiada też możliwość aktualizowania bazy danych o wirusach, np. poprzez Internet. Potrafi też skanować skompresowane pliki, np. ZIPy.

Adres: www.avp.ru

3. Panda Antivirus

Oferuje bardzo dużo przydatnych opcji. Poza standardowym sprawdzaniem dysku twardego, może też kontrolować wszystkie zasoby pochodzące z Sieci (pocztę e-mail oraz pobierane pliki), co pozwala uniknąć zakażenia poprzez Internet.

Adres: www.pandasoftware.com



Panda Antivirus, poza symaptycznym wyglądem, oferuje skanowanie przychodzących e-maili

4. MCAFEE

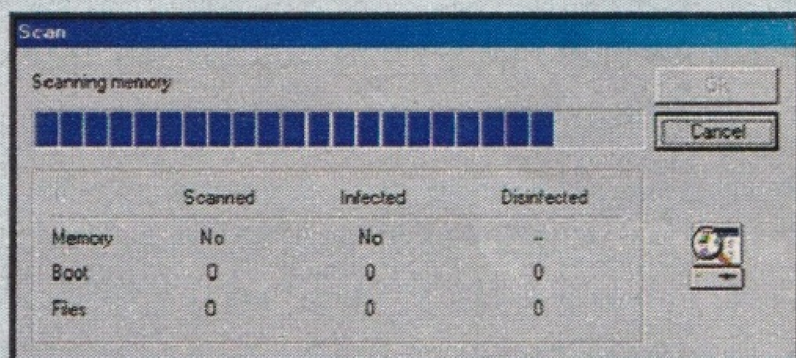
Jego największym atutem jest mało obciążająca system praca w tle. Oczywiście można go aktualizować przez Internet.

Adres: www.mcafee.com

5. Norton AntiVirus

To jeden z najpopularniejszych programów antywirusowych na świecie. Rozpoznaje większość istniejących wirusów. Aktualizacje można ściągać bezpośrednio z Internetu. Posiada opcję automatycznej pracy w tle.

Adres: www.symantec.com



Wszystkie antywirusy sprawdzają nie tylko dyski, ale także pamięć

OBJAWY CHOROBY

1. Programy uruchamiają się znacznie wolniej niż dotychczas.
2. Komputer zawiesza się częściej, niż do tej pory.
3. Obraz na monitorze jest zdeformowany lub pojawiają się nieznane znaczki.
4. Niektóre urządzenia odmawiają współpracy lub całkowicie się odinstalowują.
5. Na dysku twardym pojawia się dużo nowych, niezidentyfikowanych plików.
6. Pojawiają się dużych rozmiarów katalogi, których nie da się otworzyć.
7. Podczas logowania system wskazuje błędy poszczególnych procedur.
8. Dokumenty Worda lub Excela po otwarciu wyglądają dziwnie.

PIERWSZA POMOC

1. Natychmiast zamknij wszystkie aktualnie używane aplikacje.
2. W żadnym wypadku nie uruchamiaj kolejnych programów (uchroni to komputer przed rozprzestrzenianiem się wirusa).
3. Zamknij system i wyłącz (albo zrestartuj) komputer!
4. Ponownie uruchom system, ale z dyskietki systemowej, koniecznie zabezpieczonej przed zapisem!
5. Uruchom program antywirusowy – najlepiej z dyskietki (zabezpieczonej przed zapisem!) lub płyty CD.
6. Jeżeli program nie poradzi sobie z wirusem, postaraj się o jego aktualizację i powtórz wszystkie czynności!
7. Poinformuj wszystkich znajomych, którzy ostatnio wymieniali się z tobą dyskietkami o możliwości zawirusowania ich komputerów.
8. Podejmij działania profilaktyczne (częściej używaj antywirusa).

RODZAJE WIRUSÓW

WIRUSY REZYDUJĄCE W PIERWSZYCH SEKTORACH DYSKÓW

● Są jednymi z najniebezpieczniejszych i najbardziej uciążliwych spośród wszystkich typów wirusów. Gnieżdżą się w pierwszych sektorach dyskietek i dysków twardych, gdzie znajdują się ważne dane. **Są zupełnie niewidoczne dla użytkownika. Po ulokowaniu się w jednym z pierwszych sektorów, wirus zmienia zapisane w nim dane na własny kod i rozpoczyna niekończące się rozmnażanie.** W momencie włożenia zarażonej dyskietki do komputera, system zacznie czytać pierwsze jej sektory i automatycznie skopiuje zmodyfikowane przez wirus dane na dysk twardy. Wirus natychmiast rozpoczyna swą niszczycielską działalność. Zaraża wszystkie, używane na chorym komputerze, dyskietki.

WIRUSY PLIKÓW WYKONYWALNYCH

● Wirusy z tej grupy zagnieżdżają się w plikach uruchamiających wszelkie programy, do których należą m.in. wszystkie pliki z rozszerzeniem: exe, com. Specyfiką tego rodzaju wirusów jest to, że do momentu uruchomienia zarażonego programu, są całkowicie niegroźne! Nie potrafią uruchomić się automatycznie! **Jeżeli jednak uruchomisz zainfekowany program, wirus natychmiast się uaktywni. Dodatkowo zarazi pliki startowe wszystkich uruchomionych w danym momencie aplikacji.** Gdy zarażone aplikacje uruchomisz w przyszłości równocześnie ze zdrowymi, historia się powtórzy! Jako pierwsze zostają zwykle zainfekowane pliki systemowe. Dzięki temu wirus uaktywnia się przy każdym włączeniu komputera.

MAKROWIRUSY

● To bardzo specyficzna grupa wirusów. Są one zmodyfikowanymi wersjami bardzo małych programów, tzw. makr, które występują w dokumentach i ich szablonach, tworzonych w edytorach tekstowych i arkuszach kalkulacyjnych. Dzięki makrom praca z takimi dokumentami jest znacznie łatwiejsza. Makrowirus uruchamia się automatycznie po otwarciu zainfekowanego dokumentu. Najczęściej zaraża wszystkie inne otwarte dokumenty i szablony spowalniając działanie programu. Często niszczy również zawartość macierzystego pliku. **Broniąc się przed makrowirusami, pamiętaj, że ten typ wirusa, bardzo łatwo rozprzestrzenia się nie tylko w dokumentach, ale i przez pocztę elektroniczną.** Dzieje się tak, gdyż większość wysyłanych internetem plików, stanowią właśnie dokumenty.

Tekst: Rafał Werczyński, Zdjęcia: East News

STUART MALUTKI

„Nawet najlepsze efekty na świecie nie wystarczą, by zrobić dobry film. Liczy się bowiem historia, którą opowiadasz i jej bohaterowie", Eric Allard, twórca efektów w filmie „Stuart Malutki"

Już niedługo na ekrany kin wejdzie film o przygodach sympatycznej myszki, która została zaadoptowana przez ludzi. Prawdziwa rewelacja to jednak efekty specjalne w tej produkcji!



Zawody morskie

W filmie przedstawiono zawody modeli żaglowców. Zostały zbudowane zdalnie sterowane modele, a na dnie stawu ułożono specjalne tory, po których poruszały się łodzie. Wyglądało to tak, jakby modele pchane były siłą wiatru. Na planie byli także obecni nurkowie. Ich zadaniem było wyławianie przedmiotów, które wpadły do wody.



Błysk w oku

Twórcy Stuarta poświęcili wiele czasu na dopracowanie wyglądu jego oczu. Najpierw obserwowali, jak w srebrnej kuli odbijają się rzeczy, znajdujące się na planie. Dzięki temu wiedzieli potem, jak ma się odbijać światło w oczach myszki.



Lśniące futerko

Głowa myszy ma ponad pół miliona włosków, stworzonych przez komputer, dopracowano nawet dołeczki na pyszczku i wąsy. Kiedy rozpoczęto prace nad filmem, nie było jeszcze programów komputerowych, które mogły stworzyć detale futerka. Dlatego też twórcy musieli napisać je sami. Specjalny program odpowiedzialny był za efekt lśnienia sierści Stuarta, tak jak prawdziwego futra!





STUART MALUTKI



Szafa pełna ubrań

Ekipa animatorów pracowała pod czujnym okiem Henry'ego Andersona, któremu sławę przyniosło zrobienie misiów polarnych z reklamówki Coca-Coli. Tym razem mieli jednak ciężki orzech do zgryzienia: chociaż Stuart jest myszką, to ubiera się jak elegancki mężczyzna. Bardzo lubi dobrze uszyte garnitury, a całość chętnie ozdabia dobranymi krawatami. Dlatego też zrobiono dla niego specjalne ubranka (oczywiście komputerowe). Doskonale pasują one do sylwetki myszki, ale także naturalnie falują i zaginają się. Twórcy ubranek chodzili nawet na specjalny kurs, dotyczący krawiectwa i zdobyte na nim doświadczenia wykorzystali przy tworzeniu komputerowych materiałów. Osiągnęli wpaniałe efekty, co z resztą najlepiej widać



Mysz jak człowiek

Chociaż twórcy Stuarta obserwowali zachowanie prawdziwych myszy, to nadali mu wiele ludzkich cech. Źródłem inspiracji była dla nich gra aktorska sławnego mima Billa Irwina. Reżyser zadecydował także, że ręce myszki mają przypominać rączki chłopca.



Wystrój domu

Dom państwa Malutkich, w którym mieszka Stuart, został dopracowany w najdrobniejszych szczegółach. Myszka ogląda wszystko z innej perspektywy niż człowiek. Podłoga musiała zostać zrobiona z materiałów, które wyglądają dobrze przy wielkich zbliżeniach.



Kot i myszka dwa bratanki?

W rolach 8 kotów, występujących w filmie, pojawiły się 23 zwierzęta. Treserzy chowali się w różnych miejscach na planie i usiłowali wydawać polecenia swoim pupilom. Nie było to jednak łatwe. Koty musiały przecież występować z komputerową myszką...

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina, Zdjęcia: Syrena Entertainment Group

HUMOR ZESZYTÓW

Judym spuścił manto Dyziowi w karecie, bo mu się spocił

Zygier miał ospowatą sylwetkę kulturysty, a jego wyłupiaste oczy ładnie przylegały do twarzy

Pan Szekspir opisał Hamleta i Ofermę

August II był elektronem Saksonii

Żołnierze noszą zielone mundury, żeby udawać trawę

Dokument składał sie z trzech części: pierwszej, drugiej i trzeciej

Mumia to żona faraona

Węgiel powstał z paproci, skrzypków i widłaków

Koło to jest linia bez kątów, zamknięta, by nie było wiadomo, gdzie jest początek

Michał Anioł malował sobie po ścianach kaplicy Sykstyńskiej

Niektóre obrazy Picassa można nawet oglądać, ale nie wszystkie

Reymont za napisanie „Chłopów" dostał nagrodę Wedla

Zbyszko na widok wroga zamknął się w przyłbicy

Chłopi zrozumieli, że wielką kupą mogą wystraszyć żandarmów

Einstein był autorem teorii bezwzględności

Balsamowanie przedłużało faraonom życie i wygląd

Juliusz Słowacki urodził się w 1809 roku. Poza tym napisał dużo wierszy

Makbet, zabijając króla Duncana, nadużył trochę jego zaufania

Rak jest stawonogiem, bo trzyma nogi w stawach

Fredro pisał rzeczy więcej wesołe, a Mickiewicz o dziadach

Anielka biegała z Karuskiem dookoła stołu, który podskakiwał szarpiąc za sukienkę

2X Jagged Alliance 2, Septerra Core

Nagrody ufundował TOPWARE

KRZYŻÓWKA PANORAMICZNA

struktura pliku; człon adresu; jądro systemu; stan w USA; uznanie, sława; język programowania; b. przyw. Jugosławii; dopływ Renu; drąg linoskoczka; program pakujący pliki; nadzorca folwarczny; kobieta; typ komputera; ojciec; paker; przyprawa; pismo komputerowe; karta grafiki; przenośny komputer; zaleta moralna; na recepcie oznacza: tyle samo; cieśn. na Atlantyku; pomnik nagrobny; Peter, twórca znanej nakładki na DOS; popularny arkusz kalkulacyjny dla IBM PC; polski aparat fotograficzny

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

KRZYŻÓWKA Z HASŁEM

POZIOMO:
4) typ procesora;
5) na nim obraz z komputera;
6) gra z rodziny Doomowatych.

PIONOWO:
1) deszyfrator;
2) łagodny wietrzyk;
3) blok kamienny.

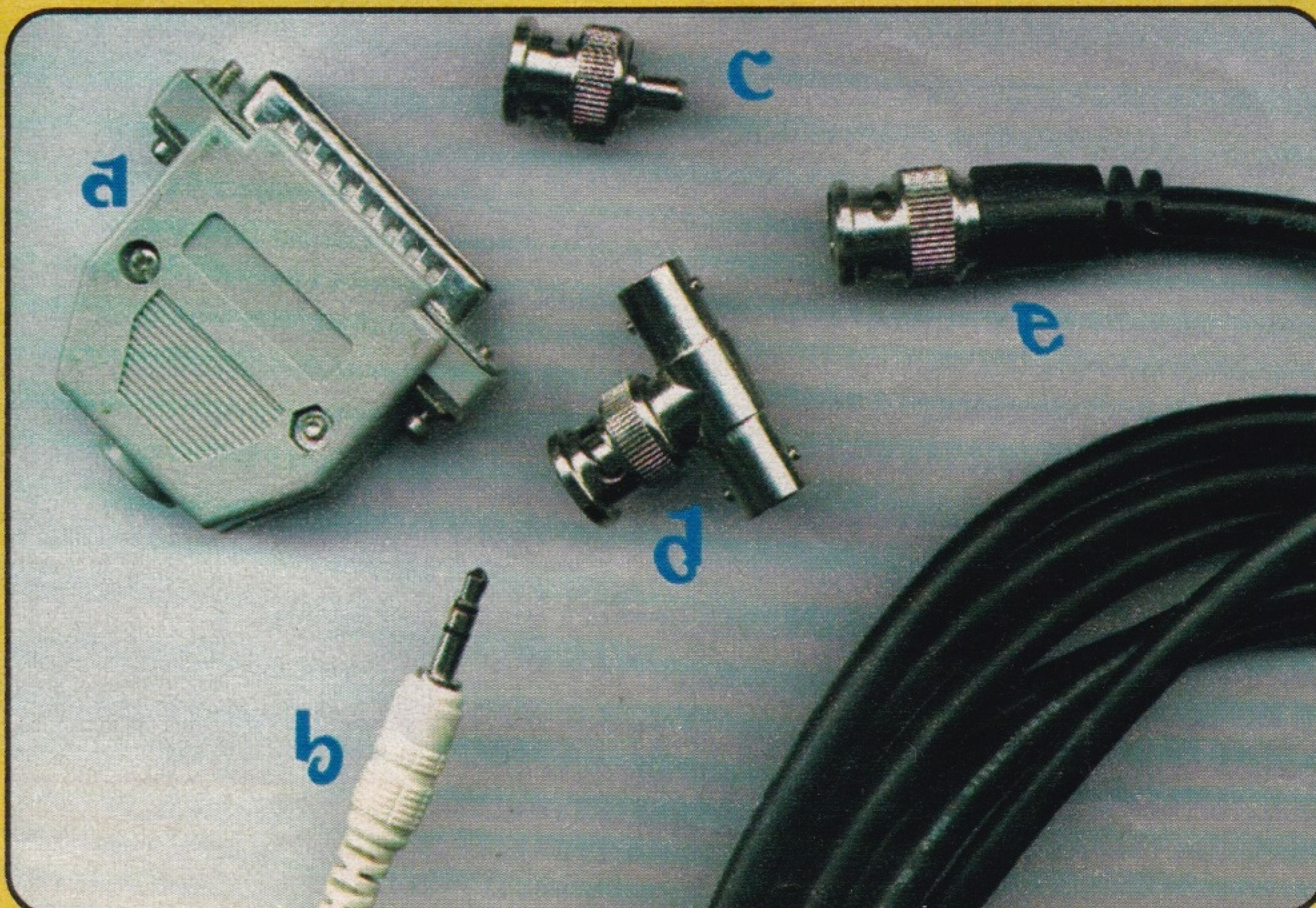
1	2	3	4	5

WIRÓWKA

1) typ procesora; 2) deklarowana w programie; 3) do wykonania przez komputer; 4) trik graficzny; 5) karta rozszerzeń; 6) podstawka pod procesor; 7) okrąg na dysku, podzielony na sektory; 8) system operacyjny firmy Novell.

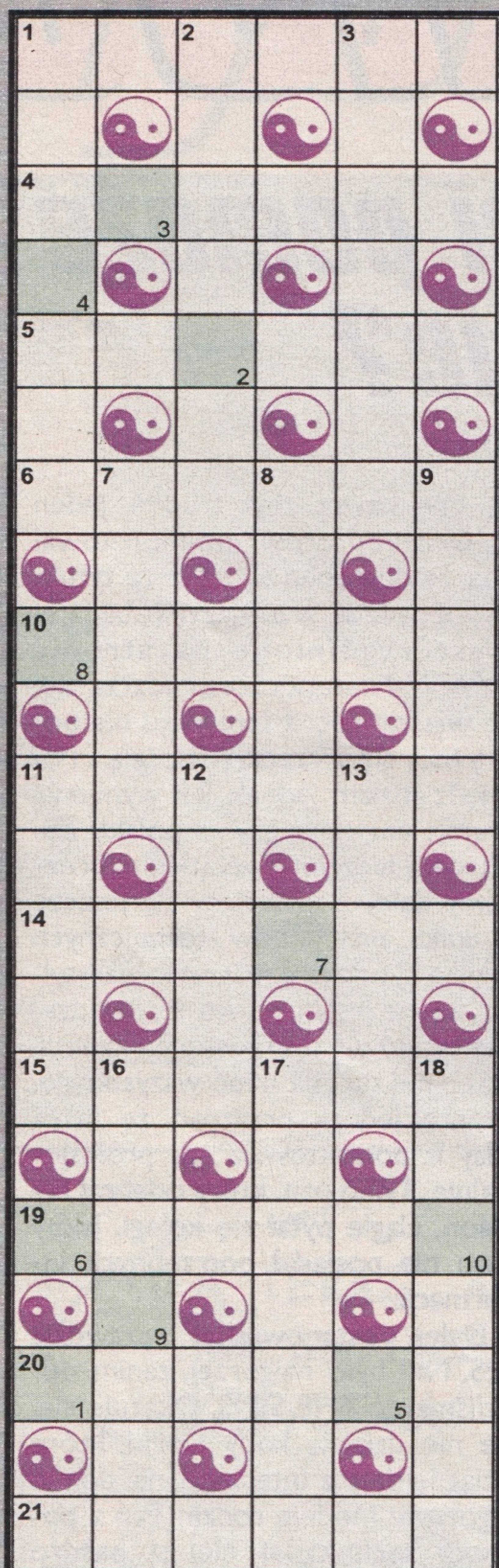
KOMPUTEROWA ZAGADKA

Wszystkie przedmioty przedstawione na zdjęciu poniżej łączy wspólna cecha – używane są one do podłączania do komputera różnych urządzeń. Wybierz dwa elementy, które NIE służą do łączenia komputerów w sieć. Rozwiązanie zagadki znajdziesz na stronie obok.





Cieszymy się, że spodobały się Wam nasze zagadki! Mamy nadzieję, że i tym razem świetnie sobie z nimi poradzicie. Jeżeli poprawnie rozwiążecie przynajmniej jedną krzyżówkę i wyślecie do nas rozwiązanie, możecie wygrać grę. Na odpowiedzi (tylko na kartkach pocztowych i z kuponem ze strony 62) czekamy do 16 III 2000. Nasz adres: **CLICK!, Aleja Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa**



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

KRZYŻÓWKA Z HASŁEM 2

POZIOMO:
1) twórca nakładki na DOS; 4) urządzenie do komputerowych rysunków technicznych; 5) tryb pracy np.: modemu; 6) wypadek; 10) część Internetu, przechowująca wiadomości grup dyskusyjnych; 11) ...WWW; 14) bitmapowy obraz z pojedynczych pikseli; 15) stukot; 19) w dawnej Dobranocce z Jackiem; 20) glinka ceramiczna; 21) ze stolicą w Brukseli.

PIONOWO:
1) rodzaj sieci; 2) bunt, rewolta; 3) grecki bóg wód; 7) przycisk na obudowie komputera; 8) fragment serwera dla e-maili użytkownika; 9) model opla; 11) ikona ze strzałką; 12) element sprężynujący pojazdu; 13) siedziba aniołów; 16) nowsza wersja programu; 17) w nim przechowywane są pliki; 18) dział fabryki włókienniczej.

TOY STORY 2

Oglądałeś film TOY STORY 2, grałeś w grę pod tym samym tytułem? Czy jesteś pewien, że wiesz wszystko na ten temat? Jeżeli tak, odpowiedz na pytania, które przygotowaliśmy specjalnie dla Ciebie!

1. Jak nazywali się główni bohaterowie z TOY STORY 2?
a. Fuzz i Kowboj Tłuścioszek
b. Buzz i Chudy
c. Żwirek i Muchomorek (ale nie trujący)

2. Ile jest części gry komputerowej TOY STORY?
a. dwie i 1/2 (bo Buzz poleciał na Marsa)
b. szesnaście, ale siedemnasta jest już prawie gotowa
c. tylko dwie, ale za to jakie!

3. Kto jest największym wrogiem Buzza?
a. Plastikowy Darth Vader ze sklepu Ala
b. Magiczna różowa lalka Barbie Ninja
c. Imperator Zurg z wyrzutnią piłeczek

4. Jaki kostium nosi Chudy?
a. fartuszek w złote rybki
b. kostium kąpielowy
c. strój kowbojski

5. Jaką bronią posługuje się dzielny kosmiczny komandos Buzz?
a. miotełką do kurzu
b. laserem
c. pistoletem na wodę



Rozwiązanie zagadek:
Co wiesz o...: 1B 2C, 3C, 4C, 5B. Komputerowa zagadka: A,B.
Domino: 2

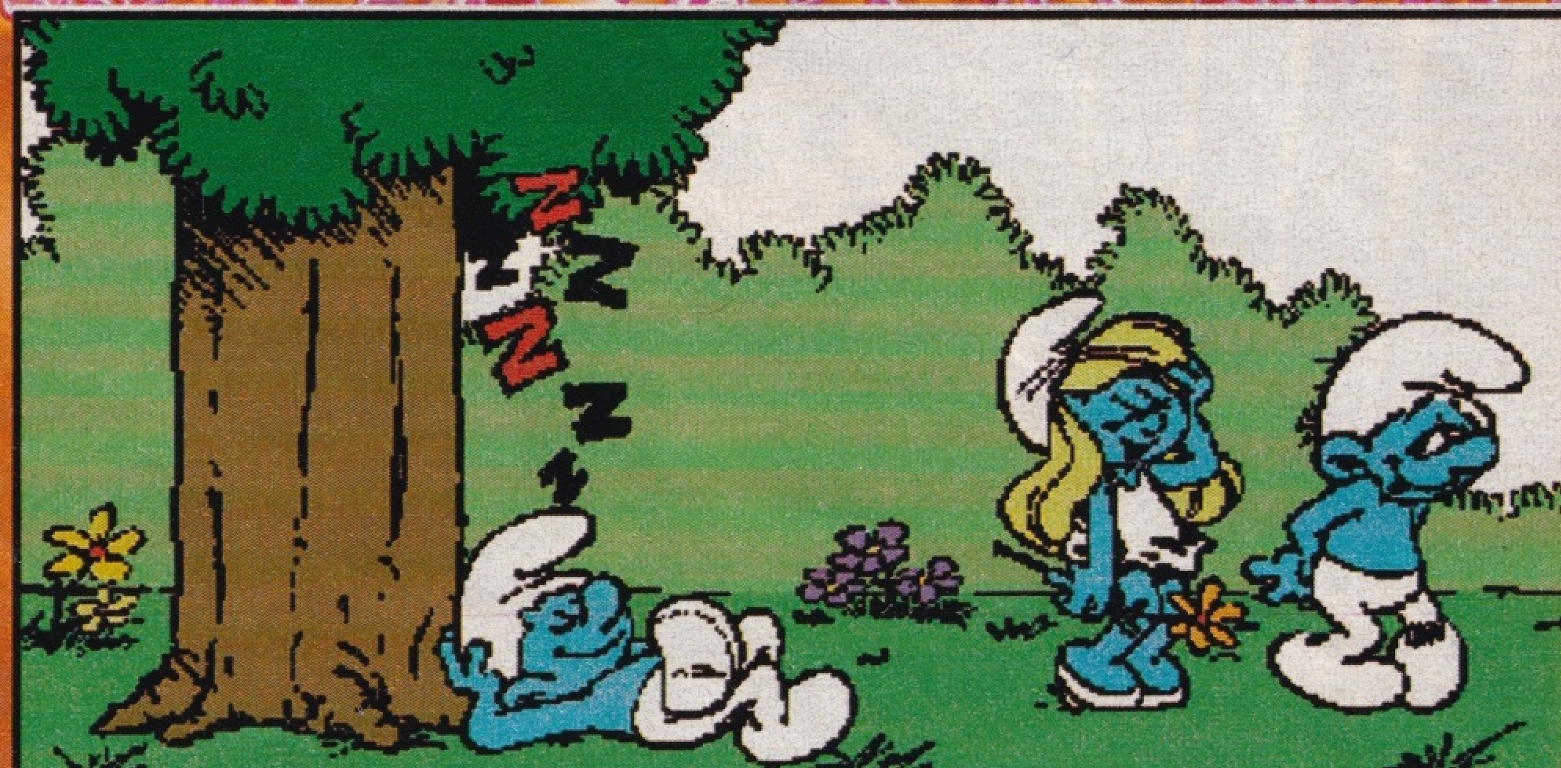
DOMINO

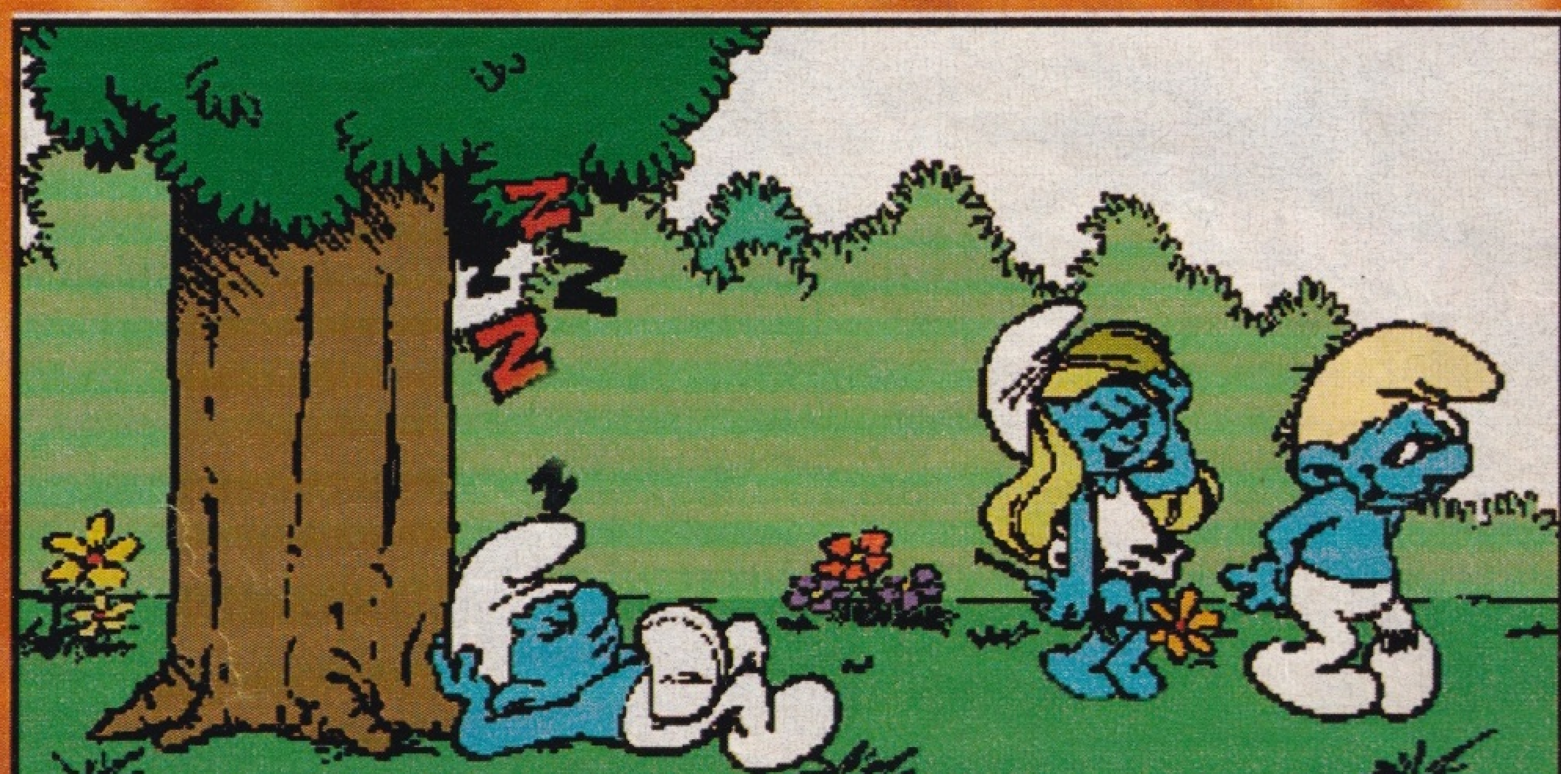
Klocki domina na obrazku obok ułożone są zgodnie z pewną regułą. Odgadnij, jaka to zasada oraz który element powinien być na miejscu oznaczonym znakiem zapytania.



PODOBNE OBRAZKI

Oto dwa rysunki ze znanymi chyba wszystkim Smurfami. Zostały one narysowane przez różne osoby. Obydwa przedstawiają tę samą scenę, ale różnią się 7 szczegółami. Czy zauważyłeś, co zmieniło się na drugim obrazku? Jeżeli nie dasz sobie rady, możesz skorzystać z rozwiązania na stronie 61.





I. Etap pierwszy – telefon. Można go po prostu nie odbierać, albo przełączać rozmówcę od jednej osoby do drugiej...

Pomoc

czyli kto ci pomoże w potrzebie?

Ostatnio dostaliśmy wiele listów, w których czytelnicy żalili się, że mają złe doświadczenia z pomocą techniczną, oferowaną przez dystrybutorów gier. Postanowiliśmy sprawdzić więc, jak to naprawdę wygląda. Rezultaty przekroczyły nasze oczekiwania...

Nie raz zdarza się, że długo oczekiwana gra nie działa, gdy próbujesz ją uruchomić na swoim komputerze. Czasem jest jeszcze gorzej – działa jakiś czas, po czym z niewiadomych powodów przestaje. Nici z grania?! Myślisz sobie wtedy, że uratuje cię pomoc techniczna, oferowana przez dystrybutorów? Znajdujesz numer telefonu lub e-mail dystrybutora. Myślisz, że już wygrałeś? Błąd. To początek drogi przez mękę. Okazuje się, że niektórzy uważają, iż wystarczy sprzedać produkt i skoro już dostało się pieniądze, to można wysłać graczy, gdzie pieprz rośnie.

Cierpliwość to podstawa

Pierwszy krok to próba dodzwonienia się do pomocy technicznej. Jeśli cudem mieszkasz w Warszawie lub mieście w którym ma siedzibę dany dystrybutor, zawsze możesz spróbować go odwiedzić. Ale inni gracze nie mają już takiego szczęścia. Pozostaje wtedy telefon. Wykręcasz numer i... nikt nie odbiera? Co jest? **Okazuje się, że niektórzy dystrybutorzy uruchamiają pomoc techniczną w wybrane dni i o określonych godzinach. Jedna firma proponuje np. pomoc techniczną 3 razy w tygodniu, przez cztery godziny.** Brawo! Nie ma jak „właściwe" podejście do klienta! To jeszcze nie najgorzej. Są tacy, którzy w ogóle nie odbierają telefonu. Czasem zaś okazuje się, że po prostu wybierasz zły numer... Niekiedy zanim się dodzwonisz, przejdziesz drogę przez mękę (przeciążona linia?). **Jak już się połączysz, zgłosi się... księgowość albo niedoinformowana sekretarka. Czasami będziesz łączył się przez sekretariat i minie długa chwila, zanim dotrzesz do odpowiedniego człowieka (a impulsy lecą, pieniądze umykają z twojej kieszeni...).** Czy jednak gdzieś potraktują cię lepiej? Tutaj można wymienić firmę z nazwy, bo naprawdę zaskoczyła nas pozytywnie. W CD Projekcie masz do dyspozycji bezpośredni numer pomocy technicznej i tylko czasem zdarza się, że dość długo czeka się na połączenie. Godziny pracy zaczynają się po 10 (choć w instrukcji gry Pizza Syndicate napisane było, że telefon jest dostępny od 9).

Również w Lemie i IPS jest w miarę szybko, chociaż czasem też zdarzają się przestoje. A nikt nie lubi tracić pieniędzy, czekając tylko na połączenie z kompetentną osobą. Powinny to być bezpośrednie numery do konkretnych ludzi. Dystrybutorzy, szanujcie czas i pieniądze swoich klientów!

Pomoc techniczna:

Topware: (033) 813-03-03
IPS (022) 642-27-66
LEM (022) 642-81-65
MIRAGE (022) 616-15-50
CD Projekt (022) 519-69-66
Play It (033) 8117571
Marksoft (022) 663-93-90
CODA (022) 826-33-11

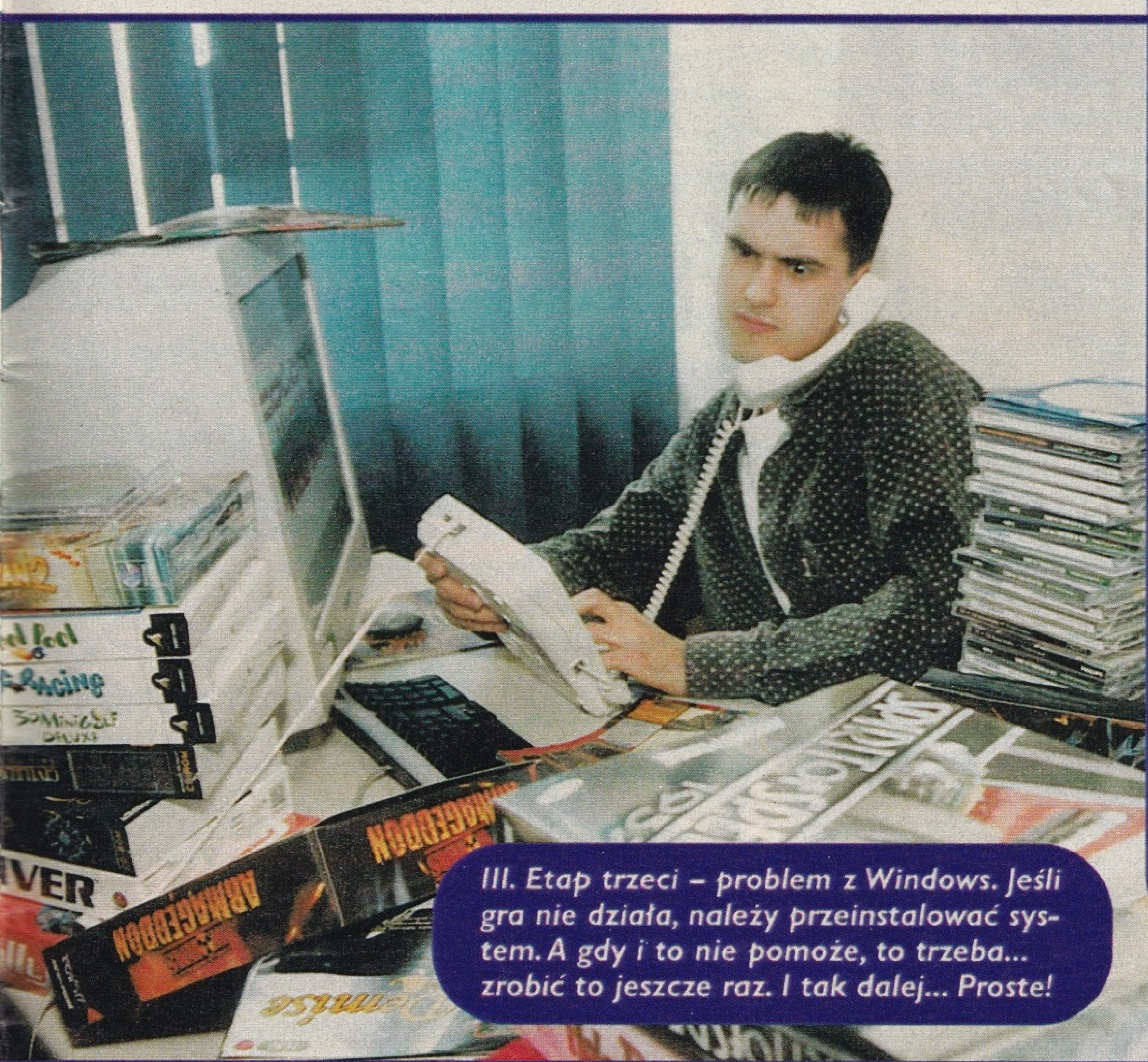
Miłe złego początki...

Skoro już dodzwoniłeś się do właściwej osoby, możesz zasypać ją trudnymi pytaniami. Okazuje się, że często są one nawet zbyt trudne. Jeden z dystrybutorów poinformował nas, że dostępne są tylko te tytuły, które bądź są w magazynie, bądź są wyszczególnione na stronie WWW. Nietety, często zdarza się, że wiadomości z Internetu nie pokrywają się z rzeczywistością... Powiedział nam jednak, jak wymienić wersję angielską gry na polską. Zachęceni niezłym początkiem, brnęliśmy dalej. Zapytaliśmy się jeszcze o kilka problemów technicznych i kilka tytułów. Zmartwiło nas tylko, że nie jest możliwe sprowadzanie tytułów na zamówienie klienta, cóż... nie można mieć wszystkiego. Trzeba jednak przyznać, że firma Play It potraktowała nas profesjonalnie. **Tylko pan, który odebrał telefon, ciągle pytał się kolegi, jakby sam nie posiadał potrzebnych informacji.**

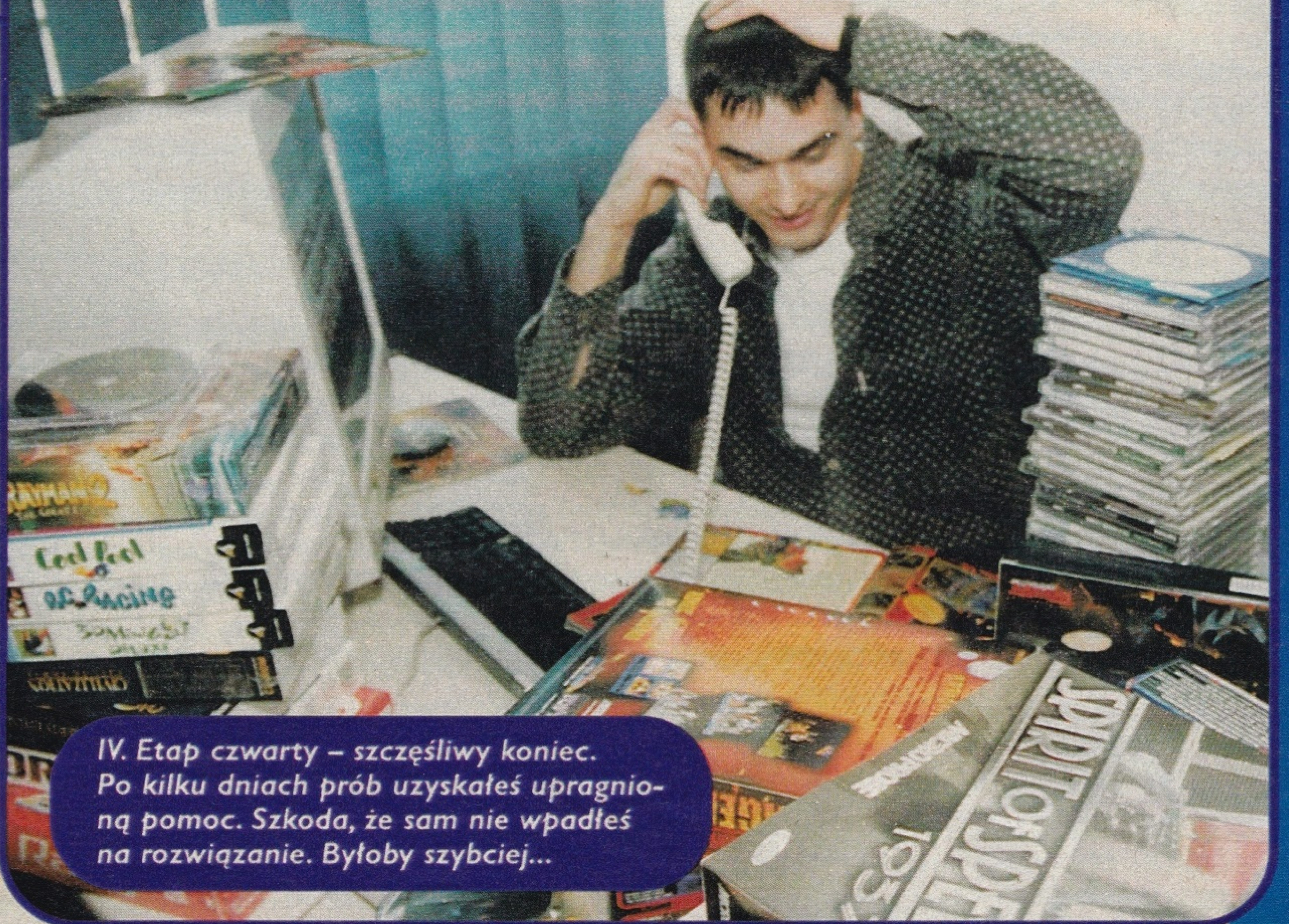
Dalej postanowiliśmy sprawdzić IPS. Nie było najgorzej, zanim doszliśmy do THE SIMS. Okazuje się, że nie działają kody i pliki, które ściągnęliśmy z Internetu, np. domki i gotowe modele rodzin. **Pan z pomocy technicznej nie za bardzo wiedział o co nam chodzi.** Tłumaczył się, że tak właściwie to zna się tylko na

II. Etap drugi – kłopotliwy program. Gra, którą kupiłeś, tak naprawdę nie powinna w ogóle działać. Działa? Zawiesza komputer? Widać tak musi być

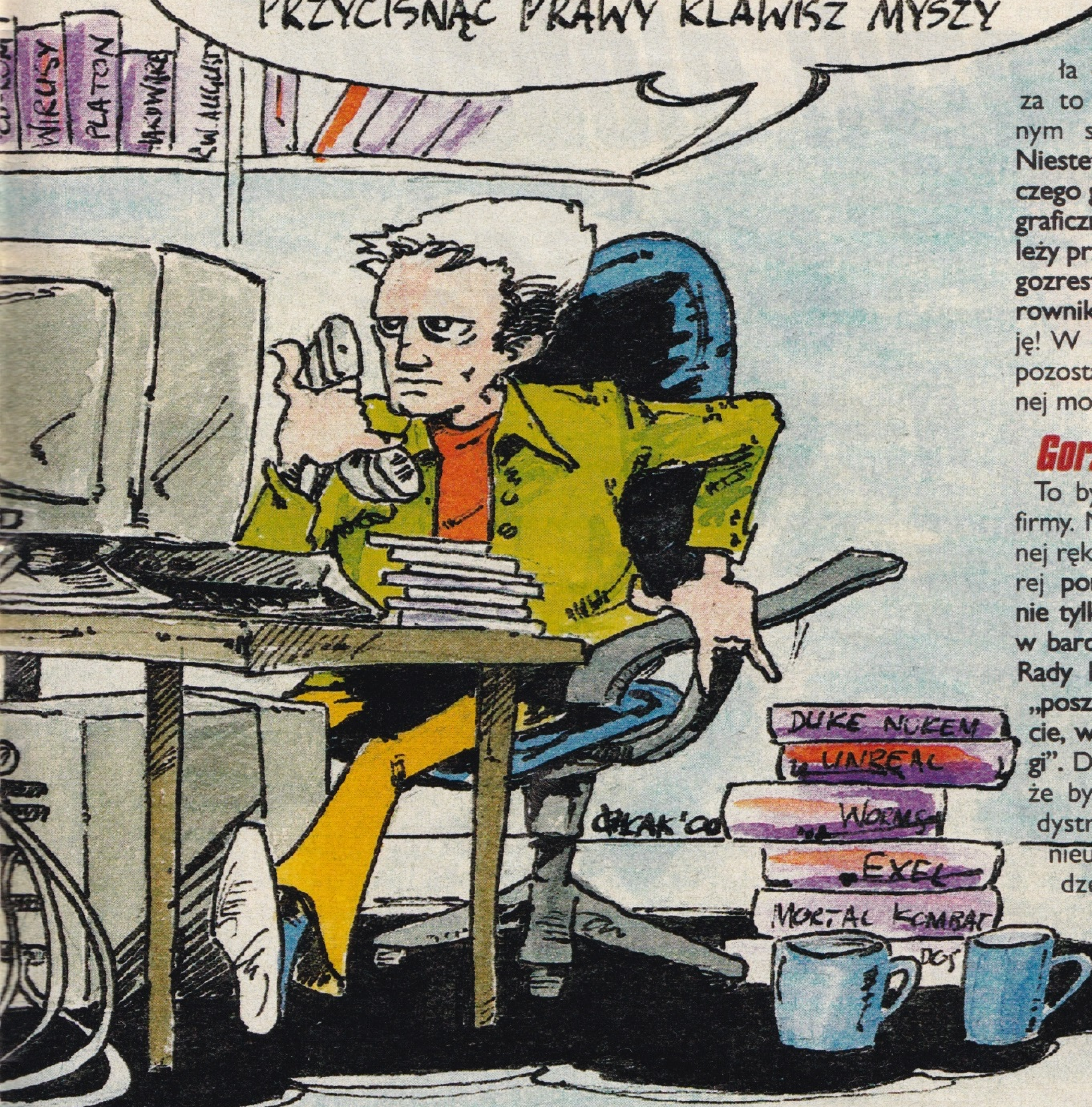
dystrybutora



III. Etap trzeci – problem z Windows. Jeśli gra nie działa, należy przeinstalować system. A gdy i to nie pomoże, to trzeba... zrobić to jeszcze raz. I tak dalej... Proste!



IV. Etap czwarty – szczęśliwy koniec. Po kilku dniach prób uzyskałeś upragnioną pomoc. Szkoda, że sam nie wpadłeś na rozwiązanie. Byłoby szybciej...



zagadnieniach technicznych... Odesłał nas z kwitkiem. Potem przyszedł czas na sąsiadów IPS, firmę LEM. Tam, ku naszemu jak najmilszemu zaskoczeniu, zostaliśmy wreszcie potraktowani z należnym szacunkiem. Może pomoc merytoryczna nie była do końca dopracowana, ale za to spontanicznością i wkładanym sercem sporo nadrabiano. **Niestety, rozmowa na temat: „dlaczego gra nie działa na takiej karcie graficznej", skończyła się radą: „należy przeinstalować Windows, albo gozrestartować, albo poszukać sterowników"**. Dziękuję, ale zrezygnuję! W sprawie gier z zagranicy, nie pozostawiono złudzeń – nie ma żadnej możliwości ich sprowadzenia.

Gorzej być nie może...

To były wyróżniające się na plus firmy. Natomiast nagrodę „pomocnej ręki" przyznaliśmy firmie, w której **pomoc techniczna funkcjonuje nie tylko w wybrane dni, ale także w bardzo ograniczonym wymiarze. Rady kończyły się stwierdzeniem: „poszukać odpowiedzi w Internecie, w instrukcji gry... albo u kolegi"**. Dość, dość, dość... ale nie, może być jeszcze gorzej! Niektórzy dystrybutorzy dają istny popis nieudolności. Mają znikomą wiedzę na jakikolwiek temat, a szczególnie dotyczący problemów technicznych. Teraz coś lepszego. No, może nie do końca. Postanowiliśmy sprawdzić, czy można w Polsce kupić gry na Macintosha. Odpowiedź? **Mętne wyjaśnienia, co może firma a czego nie może.** A na koniec rada: „Kup Pan to, co jest na składzie".

Światełko w tunelu

Humor poprawiliśmy sobie dzwoniąc do CD Projektu. Szybko dowiedzieliśmy się tego, czego chcieliśmy. Obiecano nawet wymienić starą płytę, która się złamała. Pytaliśmy się też o możliwości gry sieciowej i strony klanowe do Starcrafta. **Uwaga: na wszystkie pytania dostaliśmy odpowiedź! Jesteśmy pod wrażeniem. Klient może się poczuć w tym przypadku usatysfakcjonowany i na pewno doceni taką obsługę.**

Znużeni kilkudniowym dzwonieniem doszliśmy do pewnych wniosków. Obraz jest niezbyt pozytywny, choć jest kilka jaśniejszych punktów. Pomoc techniczna wykazuje poziom obsługi podobny do tego, w jakim jawi nam się stan rynku. Rady dla graczy typu: nie dzwoń w poniedziałki i piątki, dzwoń około południa, bądź dociekliwy, przygotuj sobie opis swojego komputera, odpis numerów gry i dowód zakupu gry, okazują się jednak mało pomocne (ciekawe czemu...). Tak jednak przygotowany – dzwoń. Może uda ci się uzyskać jakieś informacje. Jeśli jesteś ryzykantem, zawsze możesz napisać do dystrybutora e-mail, ale w niektórych przypadkach nie dostaniesz odpowiedzi. Może niektórzy dystrybutorzy wezmą przykład z liderów rynku i zaczną szanować swoich KLIENTÓW!

Tekst: Jacek „ZAQ" Gadzinowski, Rys.: Marcin Kułakowski, Zdjęcia: Foto Studio Michał Gałęzowski

Telefon komórkowy, oprócz wielu oczywistych zalet, ma także jedną wadę – ograniczony zasięg! Jest on bowiem obsługiwany przez anteny naziemne, a te umieszczane są tylko w okolicy dużych skupisk ludzkich lub dróg





Telefony satelitarne mają szansę trafić do większego grona użytkowników tylko pod warunkiem obniżki cen...

Iridium – czyli globalna łączność



Sygnał z kosmosu

Do niedawna szczytem marzeń był analogowy telefon komórkowy. Miłośników nowinek nie odstraszały duży ciężar i spore rozmiary urządzenia, ani wątpliwa jakość połączeń. Dopiero rozwój techniki i powstanie sieci cyfrowych (GSM i DCS) umożliwiły upowszechnienie się telefonii komórkowej. Aparaty stały się nie tylko coraz mniejsze, ale również tańsze i co za tym idzie – dostępniejsze. Pozostał jeszcze problem niezgodności sieci, jednak szybko znaleziono na to radę – telefony dwu- oraz trzyzakresowe. Dzięki umowom pomiędzy poszczególnymi operatorami ich abonenci mogli korzystać ze swoich telefonów przebywając w zasięgu „obcej" sieci. Jednak tradycyjne telefony komórkowe pracujące w zakresach 900/1800/1900 nie mogły zapewnić prawdziwej ogólnoświatowej łączności. Istnieją miejsca, gdzie bądź nie opłaca się stawiać nadajników, bądź technicznie jest to bardzo kosztowne, np. pustynie. Pozostało więc jedno wyjście – przesłać sygnał bezpośrednio z satelity do telefonu rozmówcy.

Rozwiązaniem tego problemu są telefony satelitarne. Do tej pory były one duże, ciężkie i niewygodne w obsłudze. **A gdyby połączyć telefon satelitarny z komórką, tylko trochę zwiększając jej wymiary?** Na taki pomysł wpadła firma Motorola. W 1986 roku rozpoczęła budowę swojego systemu telefonii satelitarnej. Jego nazwa – Iridium – została zapożyczona od pierwiastka, który na swoich orbitach posiada 77 elektronów. Tyle początkowo miało być satelitów tego systemu, ale ostatecznie zredukowano ich liczbę do 66. Zostały one umieszczone stosunkowo blisko Ziemi – na wysokości tysiąca kilometrów (dla porównania satelity GPS, o których pisaliśmy w CLICK! nr 05, przemieszczają się na wysokości 20 tysięcy kilometrów). Utrudnia to sprawne funkcjonowanie systemu, gdyż na tym pułapie średni czas obiegu Ziemi przez jednego satelitę Iridium wynosi tylko 90 min. Dlatego też to maksymalny czas połączenia z nim nie może być dłuższy niż 15 minut. Nie oznacza to oczywiście, że po tym czasie trzeba kończyć rozmowę – jest ona po prostu kontynuowana poprzez innego satelitę, który akurat znajduje się w zasięgu odbiornika. Jednak właśnie dlatego sieć satelitów Iridium musi być tak gęsta. Właśnie dzięki niej użytkownik może otrzymać połączenie z każdego dowolnego punktu na

Ziemi. Konkurencyjne firmy, budujące systemy łączności satelitarnej, celowo zmniejszały zasięg swoich sieci, umieszczając w kosmosie znacznie mniejszą liczbę satelitów. Pozwoliło im to znacznie zmniejszyć ogromne koszty takiej inwestycji.

Z Ziemi na Księżyc...

Schemat "kosmicznej" rozmowy jest dosyć prosty. Sygnał z normalnego telefonu dociera klasycznymi łączami do stacji Gateway – specjalnej centrali łączącej naziemną linię telefoniczną z systemem Iridium. Stamtąd przekazywany jest przez odpowiedniego satelitę do odbiorcy, którego numer wybraliśmy. Trwa to trochę dłużej niż np. uzyskanie rozmowy międzynarodowej. **Jeżeli satelita odbierający sygnał sam nie znajdzie właściwego odbiorcy, przekazuje wiadomość dalej, aż do odszukania adresata.** Rozmowa jest realizowana tylko z wykorzystaniem połączeń pomiędzy satelitami.

Ogromną zaletą telefonów Iridium jest ich dwusystemowość. Z tego samego aparatu można rozmawiać poprzez sieć komórkową, a gdy skończy się jej zasięg – kontynuować rozmowę poprzez satelitę. Sieć Iridium przydaje się prawie wszędzie: na pustyni, w puszczy, ale nie... w Polsce. W naszym kraju połączenia poprzez sieć komórkową są jedyną możliwością skorzystania z dobrodziejstw Iridium. System ten nie posiada pozwolenia na samodzielną działalność w naszym kraju, więc jeśli nawet przywieziesz sobie pracujący w nim telefon, to i tak, aby z niego korzystać, będziesz musiał wykupić abonament w którejś z polskich sieci GSM/DCS.

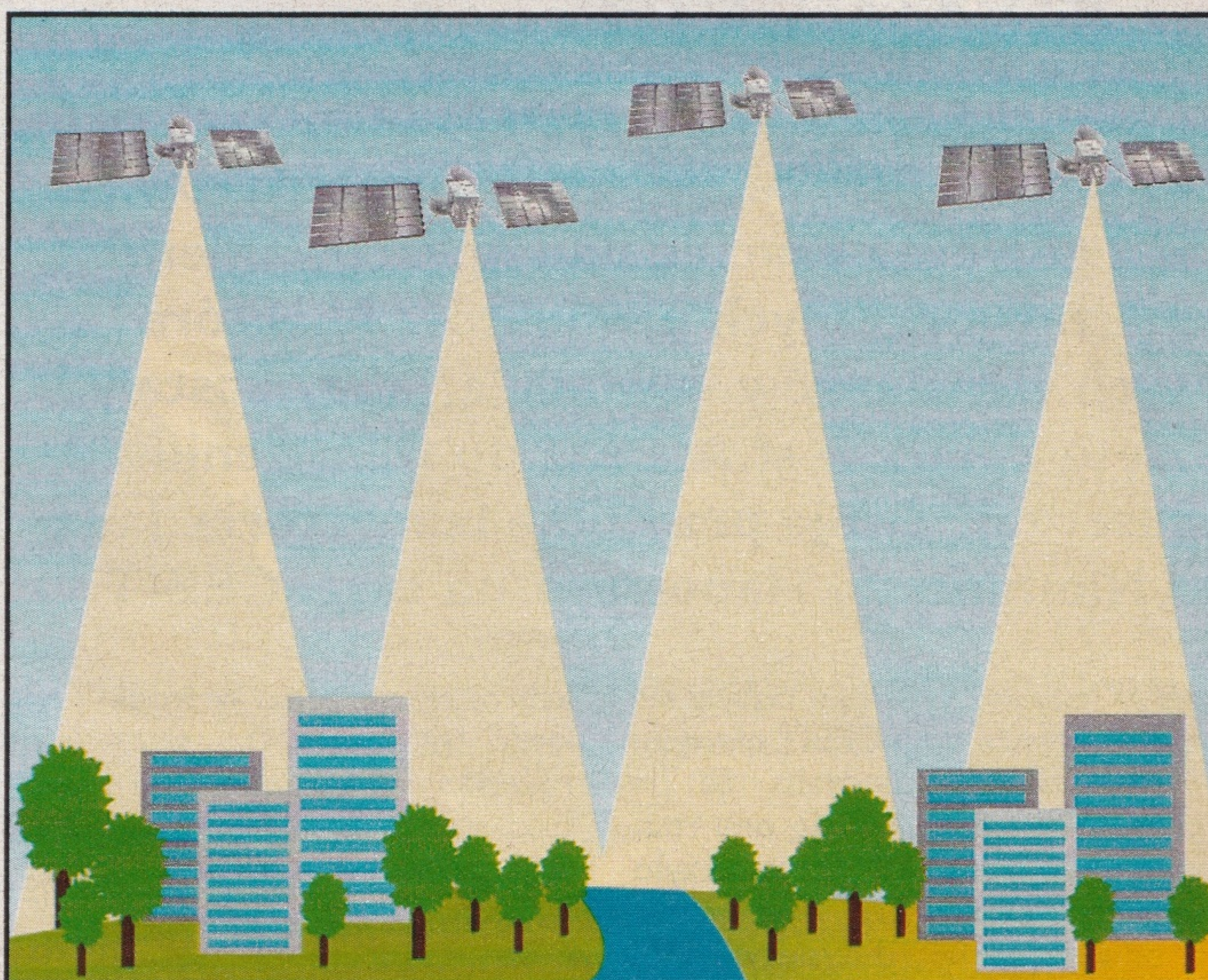


Satelitarna budka na środku... Sahary

Wyobrażasz sobie budkę telefoniczną w oazie na środku pustyni? Przy użyciu sieci Iridium staje się to możliwe. Zewnętrznie taka budka będzie nadal przypominać zwyczajne automaty, stojące na ulicach miast. Wyróżniać ją będzie antena, pozwalająca na łączność satelitarną z całym światem. W miejscach, do których nie docierają naziemne linie energetyczne, planuje się zastosowanie baterii słonecznych, ładujących specjalne akumulatory. Można więc będzie rozmawiać także po zmroku! Dzięki takim rozwiązaniom łączność telefoniczna dbędzie możliwa nawet w najodleglejszych zakątkach globu.

A może balony?

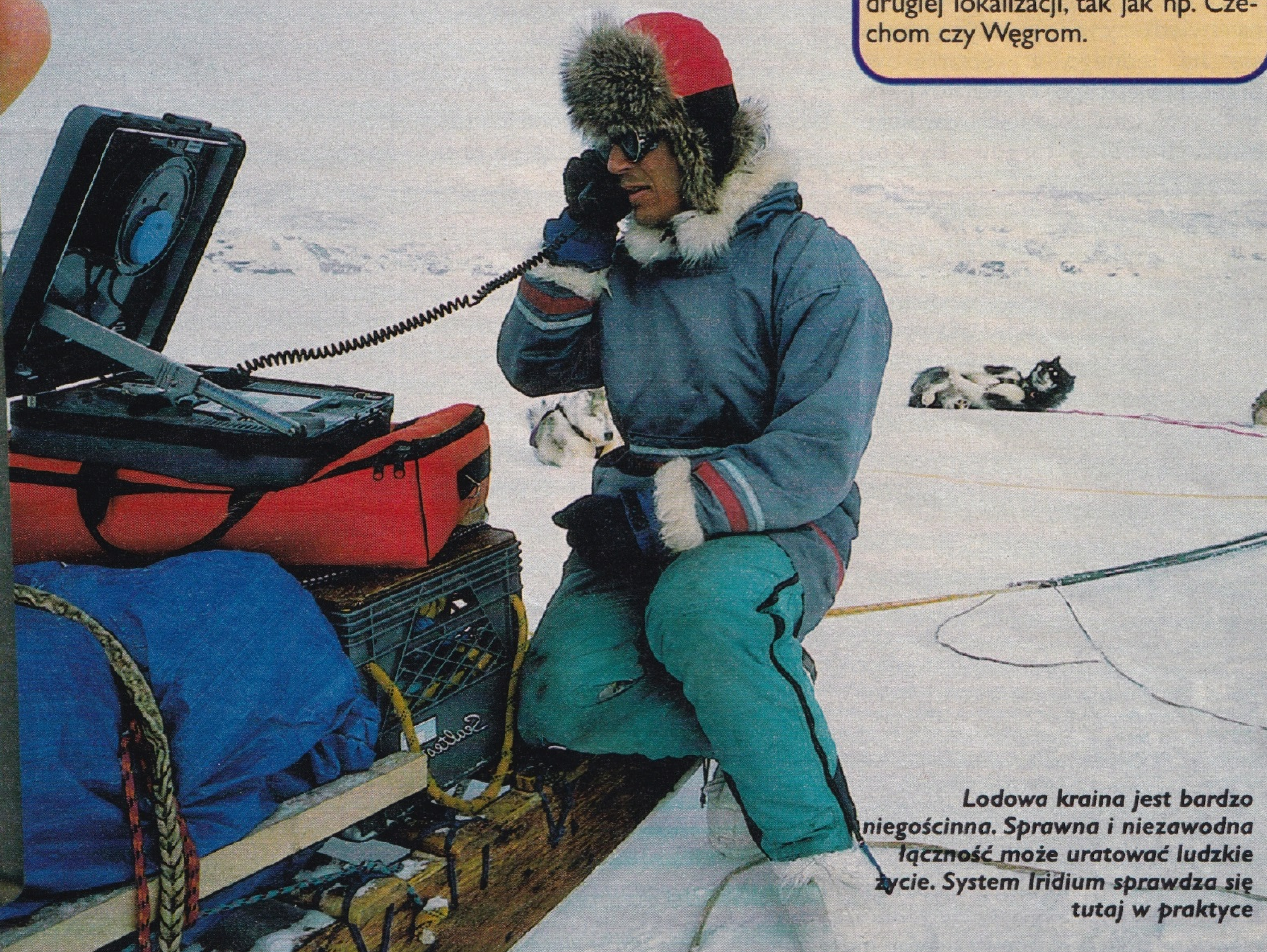
Kilka lat temu, kiedy zaczynano budować system Iridium, pojawił się inny pomysł globalnej łączności. Miała ją zapewnić sieć... balonów! Są one przecież znacznie tańsze niż satelity, a dzięki unoszeniu się na mniejszej odległości od Ziemi miały zapewniać lepszą łączność z telefonami. Prace nad takim projektem rozpoczęła firma Sky Station International Inc. z Virginii w USA. Według ich planów już w 2004 roku Ziemię otaczałby system złożony z 250 balonowych platform, dźwigających anteny nadawczo–odbiorcze. Sam pomysł wykorzystania balonów nie jest nowy. Podczas drugiej wojny światowej używano ich do zapobiegania nalotom, ponieważ nadlatujące samoloty mogły zaplątać się w linki. Problemem przy użytkowaniu balonów jest jednak ich podatność na zmianę pozycji pod wpływem wiatru. Podczas wojny przywiązywano je stalowymi linami, ale ciężko jest wyobrazić 30 kilometrową „smycz" – na takiej bowiem wysokości mają znajdować się balony.



Tylko rozbudowana sieć satelitów jest w stanie zapewnić łączność w ramach jednego systemu na powierzchni całej naszej planety

Polski satelita?

Polska nie posiada własnego satelity. Zarówno przekazy telewizyjne jak i cała łączność realizowana jest poprzez obce urządzenia. Z ciekawą inicjatywą wystąpił Komitet Badań Kosmicznych i Satelitarnych PAN. Wraz z kilkoma innymi udziałowcami stworzył spółkę Polspace Multimedia System, która złożyła w Ministerstwie Łączności projekt umieszczenia na orbicie polskiego satelity telekomunikacyjnego. Nie jest to jednak takie proste. Na orbicie znajduje się bowiem tyle satelitów, że zaczyna robić się ciasno. Umowy międzynarodowe gwarantowały Polsce jedno miejsce – zajmuje je jednak satelita Hot Bird, transmitujący między innymi polskie programy telewizyjne. Rozwiązaniem mogło by być przyznanie Polsce drugiej lokalizacji, tak jak np. Czechom czy Węgrom.



Lodowa kraina jest bardzo niegościnna. Sprawna i niezawodna łączność może uratować ludzkie życie. System Iridium sprawdza się tutaj w praktyce

Tekst: Krzysztof Adamczyk, Zdjęcia: East News, Forum

CeBIT

W laboratoriach większych i mniejszych firm, zajmujących się technologią komputerową, setki geniuszy pracuje nad opracowaniem supernowoczesnych produktów. Niektóre z tych wynalazków wyglądają, jakby zostały wzięte z filmów sf. Ale raz do roku geniusze opuszczają swoje przytulne laboratoria. Jadą do Niemiec, do Hanoweru, na targi CEBIT

Kiedy w 1970 roku odbyły się pierwsze targi CEBIT, niewiele osób przypuszczało, że na progu XXI wieku tak się one rozwiną. Na początku uczestniczyło w targach tylko 638 wystawców, a odwiedziło je 70 tysięcy osób. W tym roku na targach pojawiło się prawie osiem tysięcy wystawców z 70 różnych krajów oraz ponad 700.000 gości!

Targi Marzeń

Tak wysokie liczby zawsze robią duże wrażenie, ale przecież oczywiste jest, że bardziej od ilości liczy się jakość. Co więc takiego ciekawego pokazano na ostatnich targach CEBIT 2000?

Tegoroczne motto targów brzmiało: „Nie ma biznesu bez Internetu". Jednak osoba, która po raz pierwszy odwiedziła takie targi, na pewno mogła pomyśleć o czymś zupełnie innym. **CEBIT 2000 i prezentowane na nim produkty sprawiały bowiem wrażenie, jakby zostały przeniesione na Ziemię z innej planety.**

Do głównej hali przechodziło się z parkingów przez coś w rodzaju księżycowego chodnika, który już pierwszego dnia ciasno zapełnił się tłumem gości.

Nie mniejsze zdziwienie czekało na zwiedzających, którzy natknęli się na jednego z reporterów, przedstawiającego czytelnikom na stronach internetowych swojego pisma przebieg targów. Był on uzbrojony nie tylko w środki szybkiego transportu (np. skuter), ale również w kamery internetowe oraz specjalne cybernetyczne okulary, na których mogli oglądać strony internetowe.

Przeboje CEBITU

Przebojem targów okazał się standard WAP (Wireless Application Protocol), o którym pisaliśmy w CLICK! 04. Jest to specjalny system dostępu do Internetu, który stworzony został z myślą o małych urządzeniach przenośnych, takich jak telefony komórkowe, pagery czy elektroniczne notesy. Dzięki niemu, na małych ekranach ciekłokrystalicznych możliwe jest przeglądanie zawartości specjalnie przygotowanych serwisów informacyjnych. W niedalekiej przyszłości będzie także można w ten sposób robić zakupy i obsługiwać pocztę elektroniczną. Prawie wszyscy najwięksi producenci z branży telefonii komórkowej (Nokia, Ericsson, Siemens i Motorola) wystawili po kilka modeli telefonów, obsługujących ten system.

A jak telefon, to oczywiście też... zakupy. Teraz wystarczy włożyć kartę kredytową do komórki (model Motoroli) i zamawiać do woli z internetowych sklepów (oczywiście pilnując stanu konta).

Próbowano także rozwiązać spory, dotyczące wpływu telefonów komórkowych na zdrowie ich użytkowników – wiadomo, że co za dużo, to nie zdrowo. Zaprezentowano bowiem słuchawki Ericssona, dzięki którym można odbierać i przeprowadzać rozmowy z telefonu, który leży sobie spokojnie np. w torbie. Co więcej słuchawki nie są połączone z telefonem żadną „smyczą"! Jest to możliwe dzięki technologii bezprzewodowej łączności: Bluetooth. Można ją zresztą wykorzystać także w innych urządzeniach (np. laptopach).

Do ciekawych premier w dziedzinie sprzętu należały między innymi: niezwykle wydajne karty graficzne ERAZOR X oraz trójwymiarowe okulary 3D Revelator (z wbudowanymi mini-wyświetlaczami LCD).



A tak będzie najprawdopodobniej wyglądał reporter przyszłości. Hulajnoga zapewni mu szybki i ekologiczny transport, a skomputeryzowany plecak pozwoli łączyć się z całym światem i przekazywać materiały do redakcji



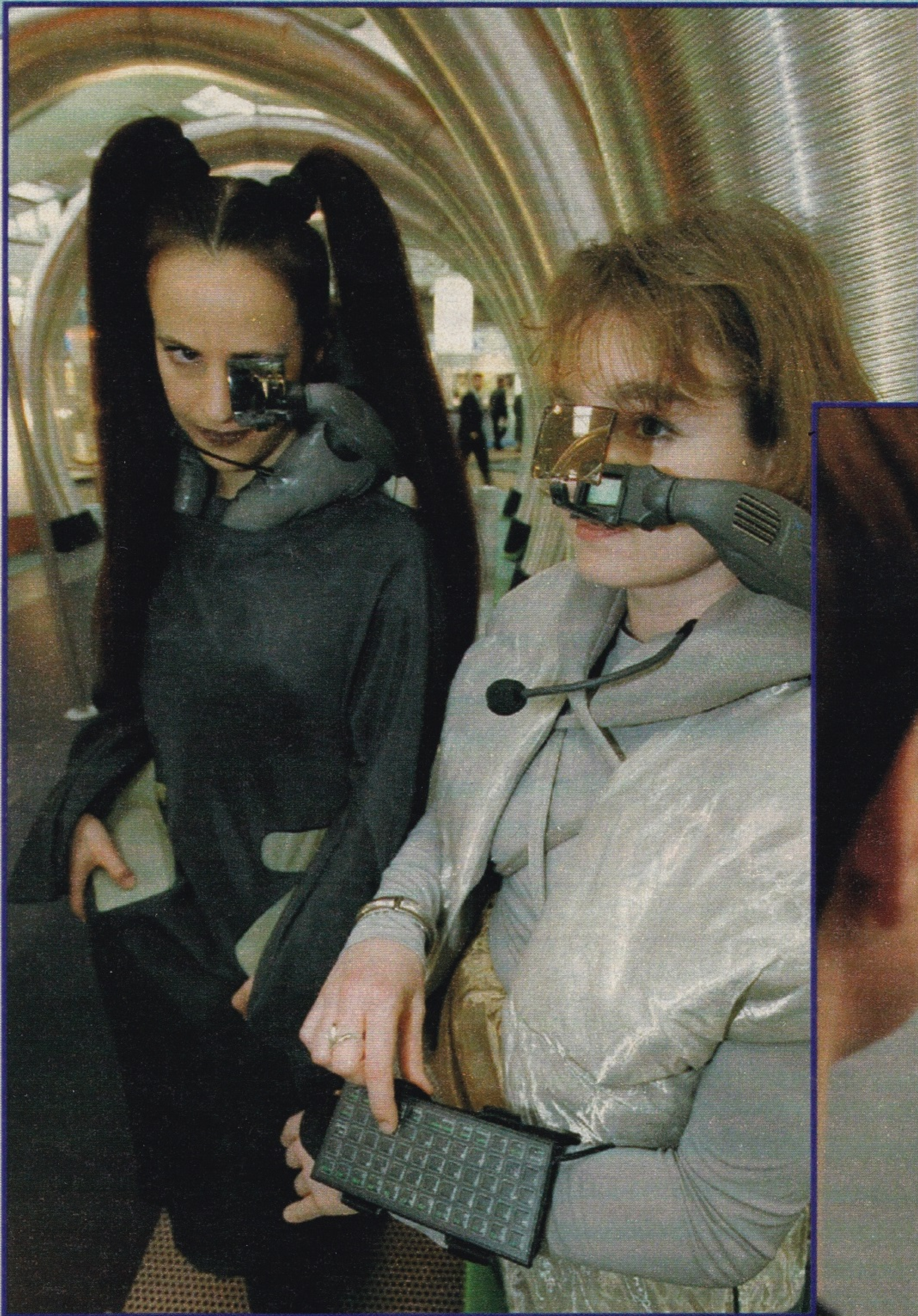
Ericsson tym razem zaprezentował futurystycznie wyglądający zestaw słuchawkowy. Dzięki wykorzystaniu technologii bezprzewodowej komunikacji, w trakcie rozmowy telefon może znajdować się np. w kieszeni

2000

Hannover, 24.02-01.03



Kto powiedział, że dorośli, a zwłaszcza politycy, są sztywnymi nudziarzami? Gerhard Schroeder (kanclerz Niemiec) wydaje się całkowicie zaprzeczać tej regule. Spójrzcie na ten radosny uśmiech, yuppi – ale zabawa. Szkoda tylko, że współpracownicy Pana Kanclerza uśmiechają się trochę sztucznie...



Firma Xybernaut zaprezentowała coś dla prawdziwych maniaków komputerowych – przenośny komputer z klawiaturą mocowaną na nadgarstku i miniaturowym monitorem. Ciekawe, jak grałoby się przy pomocy czegoś takiego w gry, np. jadąc autobusem do szkoły?



A oto elektroniczny strażnik. Teraz twój dom będzie zabezpieczony przed intruzami. Jeśli komputer uzna, że wyglądasz i mówisz inaczej, niż on zapamiętał – nie wpuści cię do środka!

Wśród producentów procesorów niewątpliwie najlepiej wypadła firma AMD, która za swoje najnowsze dzieło, procesor Athlon 1,1 GHz, dostała aż osiem nagród! Jednak konkurencja nie śpi! Firma Via Technologies (producent procesorów Cyrix) zapowiedziała premierę nowego procesora – Samuel 1, którego największym atutem ma być bardzo małe zużycie energii.

Odrobina Magii

Czy jednak na targach pojawiło się coś, co mogłoby zainteresować zwykłych „śmiertelników"? Oczywiście, że tak, nawet całkiem sporo takich rzeczy.

Na samym początku trzeba wymienić urządzenie, które na pewno spodoba się fanom gier. **Jest to specjalny komputer, który można dosłownie założyć na siebie!** Jego twórcą jest firma Xybernaut. Mały komputer i baterie ukryte są w pasku, głośniczki znajdują się na ramionach, a mikrofon przymocowany jest do szyi. A co z ekranem? Mały wyświetlacz jest umieszczony bezpośrednio przed okiem. Może wygląda to nieco dziwnie, ale za to taki „komputer" można zabrać wszędzie i to nie samochodem!

Zadbano również o tych, którzy chcą uchronić swoje dane przed ciekawskimi. Zakładanie zwykłych haseł niedługo będzie już niemodne. Stanie się tak dzięki systemowi „Bio ID". Na np. laptopie zainstalowana jest kamera, którą bardzo trudno oszukać. Jeżeli intruz będzie chciał dotrzeć, np. do twoich tajnych kodów do najnowszej gry, kamera sfotografuje go dokładnie i porówna z obrazem osoby uprawnionej do używania komputera. To jeszcze nie wszystko! Program przyjrzy się także ruchom warg, charakterystycznym rysom twarzy i posłucha głosu danej osoby. A potem... zadecyduje, czy jest to właśnie ten wybraniec, który powinien mieć dostęp do danych.

Targowisko Próżności

Targi CEBIT to oczywiście nie tylko prezentacja najnowszych cudów techniki. Na takiej imprezie po prostu nie wypada się nie pokazać. Dlatego odwiedzają ją nie tylko anonimowi goście i wystawcy, ale także znakomitości, znane ze świata sportu, filmu i oczywiście polityki.

Tak więc kanclerz Niemiec, Gerhard Schroeder, nie tylko oficjalnie ogłosił otwarcie targów, ale także bawił się na nich jak dziecko, badając między innymi działanie wrażliwej na dotyk myszki IBM (wykrywającej wilgotność dłoni). Na targach pojawił się także znany kierowca wyścigów Formuły 1: Ralf Schumacher. **Nie zabrakło również... Lary Croft, a raczej uosabiającej ją Lary Weller, która pojawiła się w znanym z występów w Polsce, obcisłym stroju i dała popis wymachiwania pistoletami.**

Jak widać, w ciągu tygodnia targów wydarzyło się bardzo wiele. Zaprezentowano urządzenia najnowszej generacji, które naprawdę wyglądały imponująco. Po skończonych targach geniusze wrócili do swoich laboratoriów i szybko zabrali się do pracy. Przecież za rok znów odbędą się targi CEBIT i trzeba się do nich bardzo dobrze przygotować.

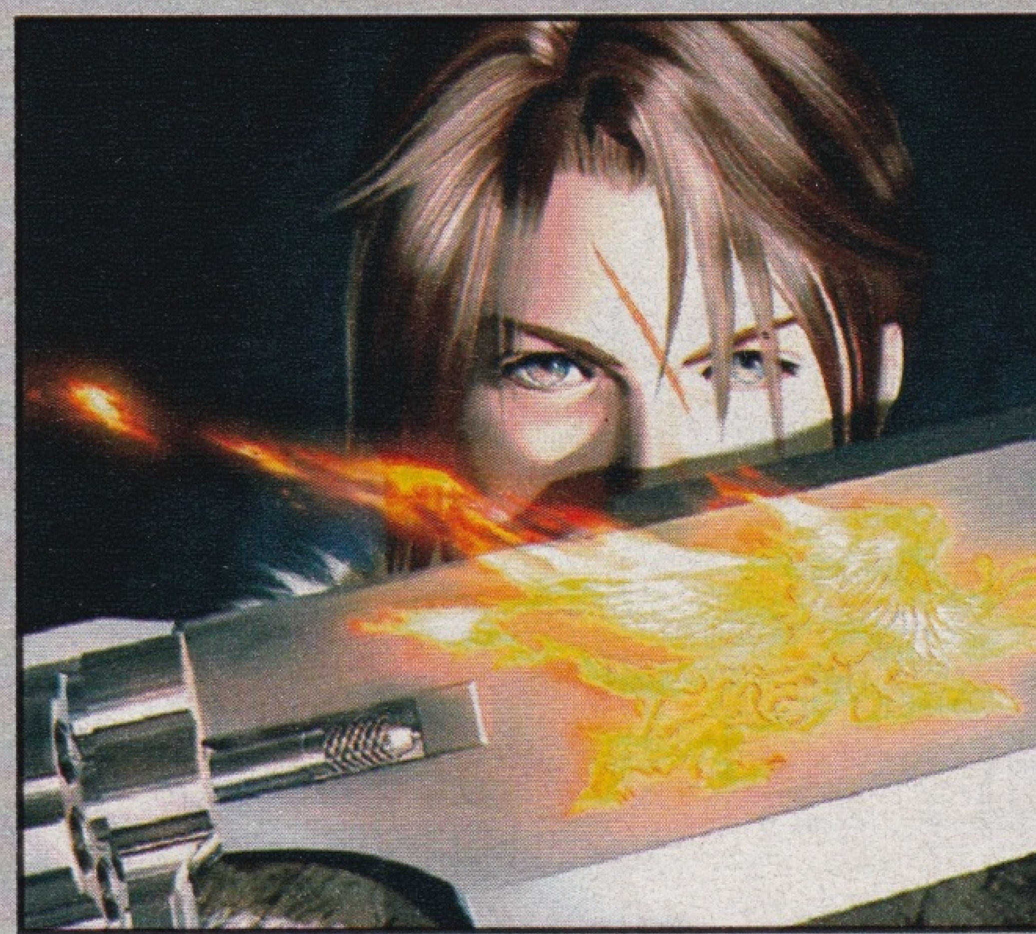
Tekst: Aleksandra „Krupki" Cwalina, Rafał Werczyński, Zdjęcia: Reuters/Forum

Pamela znowu w akcji



Według statystyk, najpopularniejszym obecnie serialem wśród amerykańskiej młodzieży jest VIP, w którym główną rolę gra Pamela Anderson Lee. Wszedł on na ekrany na jesieni 1998 roku, a do tej pory ukazał się już w 60 krajach, także w Polsce. Już niedługo jednak będziesz miał okazję podziwiać tę gwiazdę w nowej roli. Otóż firma Ubi Soft postanowiła zaadaptować przygody głównej bohaterki, jako podstawę fabuły ich najnowszej gry. Niezłomna Vallery Irons, główna postać z serialu, zostanie więc kolejną urodziwą bohaterką gry komputerowej. Ciekawe, co na to Lara Croft? Produkcja tego projektu powierzona została Kalisto Entertainment, twórcom Nightmare Creatures 2. Będzie to pełna humoru przygoda z gatunku 3D action – adventure. Teraz każdy będzie mógł wcielić się w rolę Pameli i zająć się ochroną najsławniejszych osobistości Kalifornii, ponieważ gra udostępniona zostanie we wszystkich możliwych formatach: PC, PlayStation i PlayStation 2, Nintendo 64, Game Boy Advance, Sega Dreamcast i.in. Planuje się, że wersja na PC ukaże się już w październiku tego roku, natomiast na PSX i Dreamcast w listopadzie.









Tak wygląda komputerowo wygenerowana twarz

Final Fantasy film

Jest rok 2065, na planecie Ziemi panuje chaos i zniszczenie. Miasta zostały doszczętnie zburzone, a populacja ludzka prawie całkiem zgładzona, z wyjątkiem kilku ludzi. Są oni jedyną nadzieją na uratowanie świata. W tych ekstremalnych warunkach główni bohaterowie zadają sobie pytania: ile warte jest życie ludzkie, czym jest miłość. Rzeczywistość, która ich otacza, to zły świat, w którym każdego dnia muszą walczyć o przetrwanie. Tak właśnie zaczyna się film „Final Fantasy", który powstaje na podstawie znanej wszystkim graczom serii konsolowej. Co ciekawe w FF nie wystąpi ani jeden aktor. Całe przedsięwzięcie jest realizowane od początku do końca na komputerach. Zastosowano w nim najnowsze osiągnięcia techniki, których nie wykorzystano jeszcze w żadnej innej produkcji. Oglądając występujące w filmie postacie, wprost trudno uwierzyć, że nie są one prawdziwe. Z pewnością „Final Fantasy" będzie przełomowym filmem w historii kina. Oznacza to tyle, że prawdopodobnie już niedługo nie będziemy oglądać prawdziwych aktorów, ale komputerowo generowane postacie. Wprawdzie nie zobaczysz w tej produkcji sławnych gwiazd Hollywoodu, ale za to będziesz mógł ich usłyszeć. Alec Baldwin, Peri Gilpin, Steve Buscami, Ving Rhames, Donald Sutherland, James Woods, Ming Na (podkładała głos w filmie „Mulan" i zagrała w „Street Fighter") użyczą swych głosów bohaterom tego filmu. Kiedy wejdzie on na ekrany kin – jeszcze nie wiadomo, ale będziemy was informować o postępach w produkcji.

http://www.finalfantasy.com

Wyścig po PlayStation 2 w Japonii







13

W ciągu pierwszego weekendu od premiery najnowszej superkonsoli SONY PlayStation 2, która miała miejsce 4 marca 2000 w Japonii, sprzedano aż **980 tys.** egzemplarzy

Pasjonująca wyprawa do wnętrza Ziemi

Okazuje się, że Ziemia kryje w sobie tysiące tajemnic, o których nie dowiedziałbyś się nigdy, obserwując tylko jej powierzchnię. Program multimedialny „Ziemia. Wyprawa do wnętrza planety" umożliwi ci, w sposób łatwy i przyjemny, zapoznanie się z tajemnicani wnętrza Ziemi. Wydaje ci się, że pod grubą warstwą kamieni i piasku nic się ciekawego nie kryje? Otóż prawda jest całkiem inna. Teraz masz okazję, aby ją odkryć. Program ten zawiera wiadomości z zakresu najogólniej pojętej nauki o Ziemi, ale nie jest to zwykła, nudna encyklopedia. Dzięki niemu możesz odbyć naprawdę fascynującą podróż w głąb Ziemi. Wyprawę urozmaici ponad 600 ilustracji, 13 sekwencji wideo i 50 kolorowych animacji. Do twojej dyspozycji jest też interaktywny pulpit, przy pomocy którego sam możesz zbudować Ziemię od nowa i pokierować jej rozwojem. W wirtualnych muzeach zdobędziesz wiedzę o wszystkich skarbach, skrywanych głeboko przed zwykłymi śmiertelnikami. Wreszcie i ty możesz trafić do grona tych, którzy poznali tajemnice naszej starej planety.



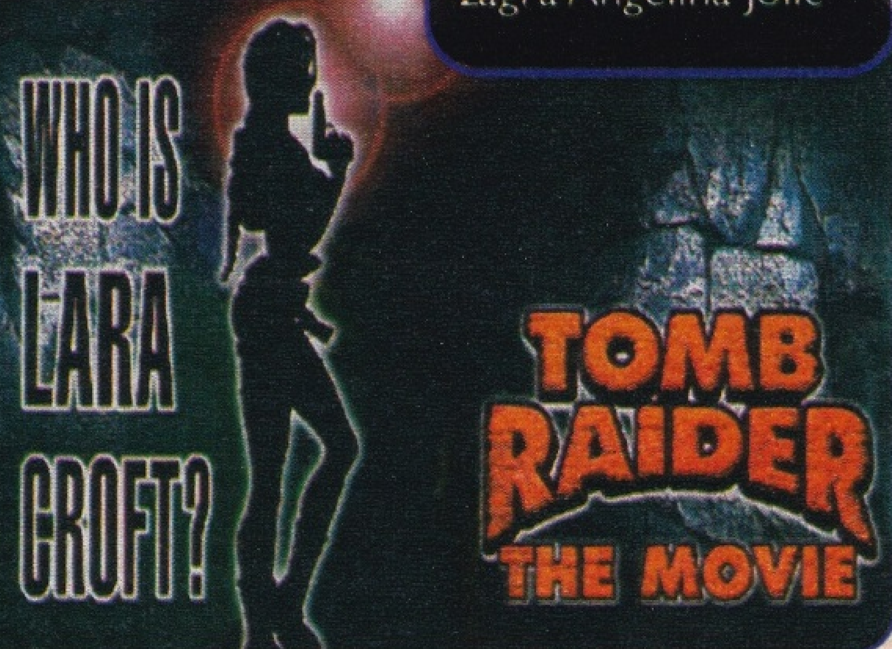
4

Cena: 169 zł
Dystrybutor: Optimus Pascal Multimedia, tel. (33) 811-91-80

Nowe wcielenie Lary Croft

Jak podaje hollywoodzki magazyn „Variety", po długich i wyczerpujących negocjacjach ustalono, że odtwórczynią roli Lary Croft w filmie „Tomb Raider: The Movie" będzie Angelina Jolie. Aktorka ma 25 lat, a na swoim koncie już kilka filmów, w tym „Gra w serca", „Hackers" i „Kolekcjoner Kości" (aktualnie wyświetlany w kinach). W swojej karierze filmowej zdobyła wiele nagród, w tym jedną z ważniejszych była nagroda „Golden Globe". Wystąpiła również w teledyskach wielu sławnych artystów, takich jak Meatloaf czy Lenny Kravitz. Ponadto, przez jakiś czas pracowała jako modelka. Pewnie zastanawiacie się, dlaczego wybrano Angelinę do tej roli. Otóż kandydatek było wiele: Sandra Bullock, Demi Moore, Nell McAndrew, Lara Weller i. in. Ostatecznie zdecydowano, że to właśnie Angelina najbardziej przypomina wirtualną Larę Croft. Jest młoda, wysportowana, lubi przygody i doskonale prezentuje się w ubranku Lary. Ciekawostką jest to, że Angelina ozdobiła swoje ciało aż 10 tatuażami! Trzeba przyznać, że wymaga to dużej odwagi. Jej hobby jest także bardzo nietypowe jak dla kobiety. Przyszła Lara Croft posiada pokaźną kolekcje noży i doskonale się nimi posługuje. Co prawda kilka razy zadrapała się w trakcie ćwiczeń, ale jak sama stwierdziła: „to nic wielkiego". Jeżeli informacja o powierzeniu roli Angelinie okaże się prawdziwa, reżyserią zajmie się sam Simon West, który pracował nad filmem „Con Air". Nie pozostaje nam nic innego, jak tylko czekać i mieć nadzieję, że zdjęcia do filmu rozpoczną się jeszcze w tym roku.

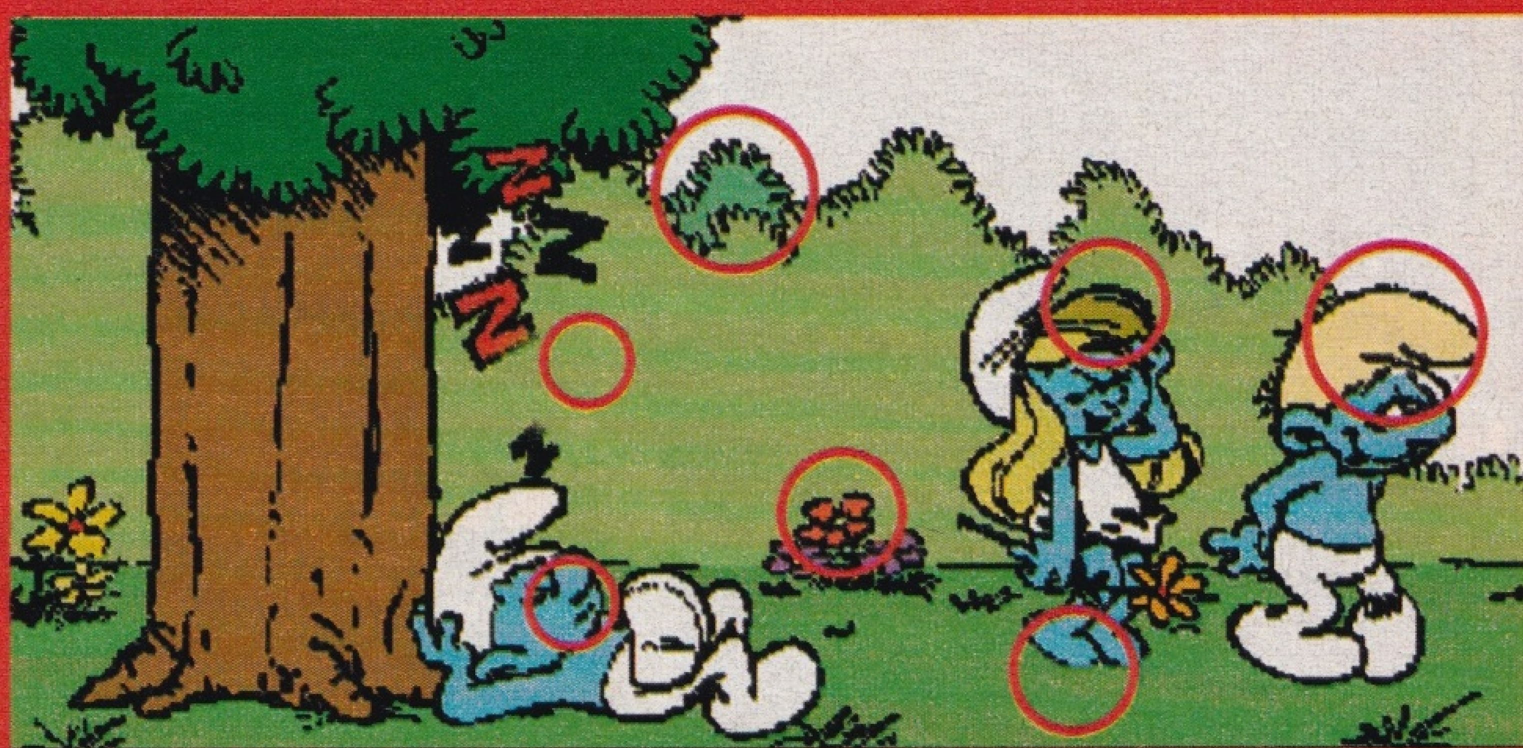




Wątpliwości zostały rozwiane. Larę Croft zagra Angelina Jolie

PODOBNE OBRAZKI

ROZWIĄZANIE





Bond w sieci http://007.ea.com

Agent James Bond zdobywa coraz większą popularność nie tylko wśród widzów kina, ale teraz także wśród graczy. Po tym jak ukazała się gra na platformę SONY Playstation „Tomorrow Never Dies", już niedługo pojawi się gra „The World Is Not Enough" na PC, Playstation i Playstation 2. Jak zapowiada EA, producent gry, nowe przygody Bonda będziesz rozgrywać z perspektywy bohatera, w trybie FPP. Akcja gry toczyć się będzie w Istambule, Rosji, górach Kaukazu oraz wielu innych tajemniczych miejscach. Agent dostanie do dyspozycji arsenał 20 rodzajów broni. Szata graficzna gry ma być na bardzo wysokim poziomie, szczególnie jeżeli chodzi o platformę PC. Ostatnio w Internecie otwarta została nowa witryna, poświęcona grze „The World Is Not Enough", na której znajdziesz wyczerpujące informacje na temat nowych przygód Jamesa Bonda.

FAKTY i PLOTKI

+News+++News+++News+++News+

● BLACK & WHITE TUŻ TUŻ
Jak nieoficjalnie donosi Electronic Arts, wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują na to, że gra ukaże się jeszcze przed wakacjami tego roku.

● DODATEK DO AGE OF EMPIRES 2
Microsoft poinformował, że pierwszy oficjalny dodatek do AGE OF EMPIRES 2 ujrzy światło dzienne przed końcem wakacji. Gra będzie oferować nową kampanię, oraz pięć nowych ras (nowe style budynków i nowe jednostki). Gra ma nosić podtytuł: THE CONQUERORS.

● MECHWARRIOR 4 NA GWIAZDKĘ
Microprose/Hasbro informują, że prace nad czwartą częścią słynnego MECHWARRIORA dobrnęły do fazy ostatecznych testów. Teraz producenci zajmą się poprawianiem błędów w grze (tzw. bugi). Microprose zapowiada, iż gra powinna znaleźć się w sklepach w okolicach gwiazdki tego roku. W przeciwieństwie do trzeciej części, tym razem zostanie ci oddanych do dyspozycji prawie dwa razy więcej robotów, a kampania dla pojedynczego gracza będzie o wiele bardziej mroczna i wciągająca.

● THE SIMS PO JAPOŃSKU?
Tak jest! Electronic Arts podpisało umowę licencyjną, na mocy której ich najnowsza gra THE SIMS będzie sprzedawana na terenie Japonii w pełnej, japońskiej wersji językowej. Ciekawe jak będą wyglądać japońskie Simy?

● GIGANTYCZNE E3
Organizatorzy największych targów gier komputerowych E3 postanowili, że kolejne 6 targi odbędą się na jeszcze większej powierzchni niż dotychczas. Impreza będzie miała miejsce w dniach 11-13 maja w Los Angeles w Convenntion Center (548.000m2).

● NAJNOWSZE VOODOO
Na konferencji Games Developers w San Jose miała miejsce oficjalna premiera najnowszych kart graficznych Voodoo 4 i 5. Kiedy karty trafią na nasz rynek, tego niestety nadal nie wiadomo.

● PENTIUM III 1 GHZ JUŻ W SKLEPACH
Intel rozpoczął sprzedaż 1 gigahercowych procesorów po tym, jak firma AMD ogłosiła gotowość do sprzedaży swojego procesora. Specjaliści twierdzą, że procesor Intela jest bardziej wydajny i szybszy o 15%. Producenci podzielili się na dwa obozy: Dell preferuje Pentium III, natomiast Gateway oraz Compaq – Athlona.

● WKRÓTCE DIRECTX 8.0!
Już niedługo możesz spodziewać się kolejnej wersji popularnych sterowników multimedialnych Microsoftu. Programiści z Redmond podjęli współpracę z nVidią, co zapewne ucieszy posiadaczy kart opartych na procesorach Riva TNT/TNT2/GeForce. Poza tym ma zostać poprawiona obsługa dźwięku – wykorzystane zostaną najnowsze standardy dźwięku 3D.

+News+++News+++News+++News+

Tekst: Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz, Anna Kotlonek, Piotr „Młynek" Młyński, Zdjęcia: Polsat, Syrena Entertainment Group. www.playstation-europe.com, UIP-ITI

CLICK! REDAKCJA

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Piotr Młyński (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina, Anna Kotlonek (korekta)

Graficy:
Jacek Goliatowski, Marek Janowski

Konsultacja i współpraca:
Krzysztof Adamczyk, Jacek Gadzinowski, Piotr Kapis, Dominika Komender, Jacek Komuda, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Krzysztof Marcinkiewicz, Piotr Nowakowski, Maciej Reczek, Przemysław Szynkora, Rafał Werczyński

Adres redakcji: 04-028 Warszawa, al. Stanów Zjednoczonych 53
e-mail: click@click.pl, tel. (022) 51-70-194

Dział reklamy:
Media Service Zawada
tel. (022) 870-53-43 fax (022) 870-75-51

Dział Nagród:
tel. (022) 51-70-214

Druk:
Drukarnia Wydawnictwa. H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558



Witajcie ponownie!
Z dnia na dzień zasypujecie nas setkami listów z nowymi pomysłami i uwagami na temat CLICKA! Wszystkie są dla nas cenne, choć powoli braknie nam miejsca na gromadzenie korespondencji. Od teraz możecie także pisać do nas e-maile!

napisz @ e-mail

Możesz już wysyłać do nas listy drogą elektroniczną. Nasz adres to: click@click.pl

CLICK! Redakcjo
Wasza gazetka jest bardzo OK. Fajny macie sposób oceniania. Super, że jest w waszym piśmie full kodów i full konkursów. Dobrze robicie, że nie ograniczacie się do opisywania tylko gier komputerowych, ale piszecie także o Internecie i technice...
K@czor z Leszn@

Redakcja Cześć K@czor,
Bardzo nas cieszą listy takie jak twój, jednak to dzięki waszym pomysłom powstają najciekawsze artykuły. Dlatego przysyłajcie do nas swoje propozycje.

¤

Droga Redakcjo CLICKA!
Gratuluję Wam udanego startu na rynku czasopism komputerowych. Uważam, że jesteście jednym z lepszych czasopism, mimo że wydaliście dopiero kilka numerów. Zaletą CLICKA! jest to, że ukazuje się co dwa tygodnie i jest bardzo tani. Jedynym minusem jest to, że nie macie strony internetowej i adresu e–mail.
Szymon

Redakcja Cześć Szymonie,
Faktycznie CLICK! nie ma jeszcze strony internetowej, ale poważnie zastanawiamy się nad jej uruchomieniem. Natomiast adres e–mail już mamy i zachęcamy wszystkich do pisania listów - nasz adres click@click.pl. Na stronę internetową musisz jeszcze trochę poczekać...

¤

Droga Redakcjo
Gdy pierwszy raz zobaczyłem w telewizji reklamę CLICKA!, od razu pobiegłem do kiosku z zamiarem jego kupna. Pytałem w trzech kioskach, lecz wszędzie słyszałem „sprzedany!". Kupiłem CLICKA! dopiero w czwartym kiosku, i to ostatni egzemplarz. Świadczy to o bardzo dużej popularności Waszego pisma. I nic dziwnego! CLICK! jest SUPER! Podoba mi się w nim wszystko, szczególnie poradnik. Jest tam dużo informacji, które przydają się graczom komputerowym. Jednak piszę do Was głównie dlatego, że mam pytanie: Czy rozwiązania CLICK! AKCJI! oraz krzyżówek można przesyłać na jednej kartce pocztowej? Zaoszczędziłbym w ten sposób sporo pieniędzy. Mam także drobną propozycję, aby w CLICKU! znalazł się kącik poświęcony kupowaniu komputera. Wiele osób ma z tym problem.
Sebastian

Redakcja Cześć Sebastianie,
Wszelkie odpowiedzi na pytania konkursowe możesz przesyłać na jednej kartce pocztowej albo na kilku – jak tylko zechcesz. Jeżeli chodzi o poradnik kupowania komputera, postaramy się napisać o tym w kolejnym CLICKU!

¤

Do CLICKA!
Muszę się przyznać, że kupiłem Was przez przypadek. Szedłem od lekarza i potrzebowałem czegoś do poczytania. Wziąłem Was, bo byliście najtańsi. Ogólnie jest dobrze, z wyjątkiem kilku drobnych błędów...
Alpha

Redakcja Cześć Alpha,
Jak widać czasami przypadek sprawia, że odkrywamy nowe, ciekawe rzeczy, lub tak jak ty czasopisma. Mamy nadzieję, że przyłączysz się do grona naszych stałych czytelników. Co do błędów – staramy się, by było ich jak najmniej.

¤

Droga Redakcjo CLICKA!
W numerze 25/99 zamieściliście minikomiks „Turbo". Bardzo mi się on spodobał. Jednak gdy kupiłem nr 03/00 nie znalazłem już go tam. Bardzo Was proszę , aby w następnych numerach ukazywał się komiks. Proszę także, byście dawali mniej plakatów, a więcej naklejek lub innych dodatków.
Michał z Zakliczyna

Redakcja Cześć Michale,
Już od następnego numeru będziemy regularnie zamieszczali komiks na stronach FUN. Nalepki będziemy dawali od czasu do czasu, wymaga to jednak doskonałych materiałów graficznych, które cały czas kolekcjonujemy.

¤

Droga Redakcjo CLICKA!
Piszę do Was z dwóch powodów. Pierwszy to taki, że dowiedziałem się o waszej gazecie niedawno z reklamy w TV. Aktualnie posiadam tylko jeden numer oznaczony jako nr. 03/00. Chciałbym się dowiedzieć ile wyszło numerów, których nie posiadam i czy jest możliwość zamówienia archiwalnych numerów. Drugi powód to taki, że chciałbym dowiedzieć się więcej o Waszym piśmie. Jesteście oryginalni, ale czy moglibyście wydawać CLICKA! w grubszej okładce?
Kamil z Katowic

Redakcja Cześć Kamilu,
Do dnia dzisiejszego ukazały się następujące numery CLICKA! 25/99, 03/00, 04/00, 05/00 i 06/00, a prenumeraty jeszcze nie mamy. Na temat sztywnej okładki pisaliśmy już wcześniej. Dzięki temu, że jest ona cienka, można bez problemu wpiąć CLICKA! do segregatora.

KUPONY KONKURSOWE

CLICK! KUPON NA NOX
CLICK! KUPON NA LISTĘ TOP 20
CLICK! KUPON NA DIE HARD TRILOGY 2
CLICK! KUPON NA GRĘ NIESPODZIANKĘ
CLICK! KUPON NA F/A-18
CLICK! KUPON NA TANIE GRY
CLICK! KUPON NA KRZYŻÓWKĘ

Rozwiązania konkursów z nr 4/2000

TOP 20 Nagrodę ufundowała firma **TOPWARE**
Grę otrzymuje:
EARTH 2150 – Krzysztof Kotarski z Katowic

F/A-18 E
Odpowiedź brzmi:
Myśliwiec
Nagrodę otrzymuje Krystian Grzybowski z Kruszwicy

Gromada Revenge
Odpowiedź brzmi:
Kassandra
Nagrodę otrzymuje Piotr Maziarz z Niemodlina

Creatures 3
Odpowiedź brzmi:
Norny, Grendele i Ettiny
Nagrodę otrzymuje Jakub Paszkiel z Skarzyska

Różowa Pantera
Odpowiedź brzmi:
Inspektor Clouseau
Nagrodę otrzymuje Bartosz Wójcik z Jugawic Dolnośląskich

Hype
Odpowiedź brzmi:
Z Niemiec
Nagrodę otrzymuje Małgosia Giżycka z Wrocławia

Odorek i Boberek...
Odpowiedź brzmi:
Odorek
Nagrodę otrzymuje Sylwia Stępień z Radomia

Hugo: Tropikalna...
Odpowiedź brzmi:
Troll
Nagrodę otrzymuje Liliana Jaworska z Łodzi

Krzyżówka
Odpowiedzi brzmią:
Pentium, Sterownik, Program
Nagrody otrzymują:
Bartosz Ospara z Wrocławia, Łukasz Mądrzejewski z Torunia, Jakub Antoniuk z Lublina, Łukasz Mianowski z Babic, Izabela Grygo z Suwałk, Krzysztof Tatur z Osiny

LANSER – Kierownica
Odpowiedź brzmi:
Firma Saitek jest producentem akcesoriów komputerowych
Nagrodę otrzymuje Łukasz Szponder z Skrzyszowa

Nike – Leo
Odpowiedź brzmi:
Michael Jordan – Koszykówka, Ronaldo – Piłka nożna, Andre Agassi – Tenis ziemny
Bony towarowe otrzymują: Paweł Brzeziński z Góry Śl., Łukasz Welc z Brzęczkowic, Jakub Nowak z Rzeszowa, Marek Skrzypkowski z Stężycy, Grzegorz Koczkodaj z Białej Podlaskiej, Piotr Jaworski z Świnoujścia, Tomek Podpora z Wrocławia, Hubert Kluczka z Piaseczna, Paweł Chodkiewicz z Widuchowa, Piotr Wieczorkowski z Płocka; **Płyty CD wygrali:** Łukasz Hałasa z Polic, Adrian Lenda z Pisza, Izabela Bandkowska ze Szczecina, Łukasz Paderewski z Warszawy, Paweł Wypych z Gostynina, Andrzej Jezierski z Warszawy, Ola Dyjak ze Świdnika, Marianna Maj z Lublina, Andrzej Małkowski z Torunia, Roman Romachów z Pisza, Marcin Bochniak z Sandomierza

Tzar
Odpowiedź brzmi:
Europejczycy, Azjaci i Arabowie
Nagrodę otrzymuje Marcin Caliński z Wrocławia

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i redagowania listów

Reflex

Interaktywny magazyn do nauki języków obcych z płytą CD-ROM

ponownie w sprzedaży!

Dzięki połączeniu tradycyjnej formy drukowanego dwutygodnika oraz interaktywnego kursu językowego na płycie CD-ROM otrzymujesz to co najważniejsze: szybkość i skuteczność nauki w jakości gwarantowanej przez europejskiego lidera rynku multimediów - firmę Young Digital Poland.

Reflex to doskonałe rozwiązanie zarówno dla tych, którzy właśnie rozpoczynają naukę oraz tych, którzy chcą odświeżyć swoje umiejętności.

Nikt nie będzie zawiedziony! Bogaty i zabawny materiał, filmowy umieszczony na płytach CD-ROM pozwala skutecznie wprowadzać nowe elementy języka, a dzięki zastosowaniu **technologii rozpoznawania mowy firmy IBM**, doprowadzisz swoją wymowę do perfekcji. Aby było to możliwe, wraz z drugim numerem magazynu otrzymasz **mikrofon gratis**.

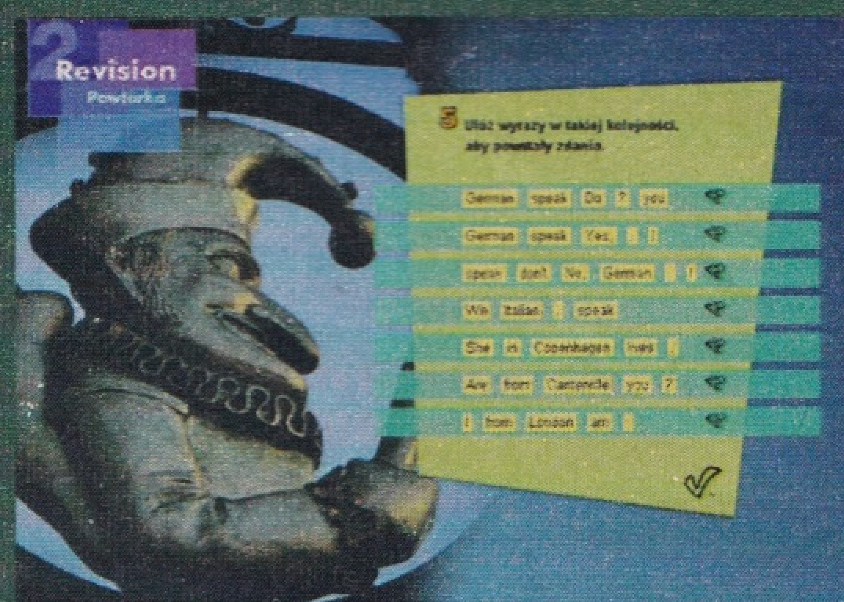
Magazyn Reflex będzie ukazywał się w **kioskach** na terenie całego kraju **co dwa tygodnie** począwszy od 23 marca 2000 roku w trzech odrębnych wersjach językowych:

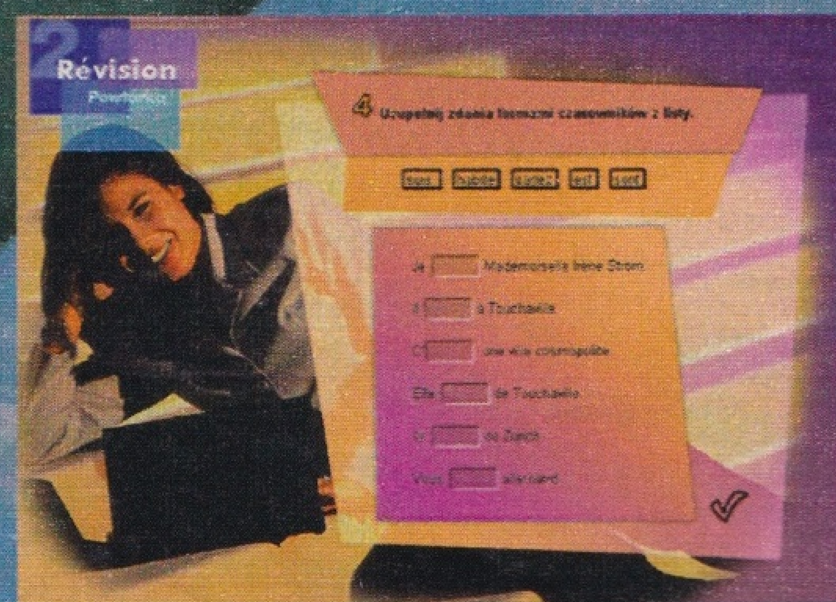
angielskiej,
niemieckiej,
francuskiej.

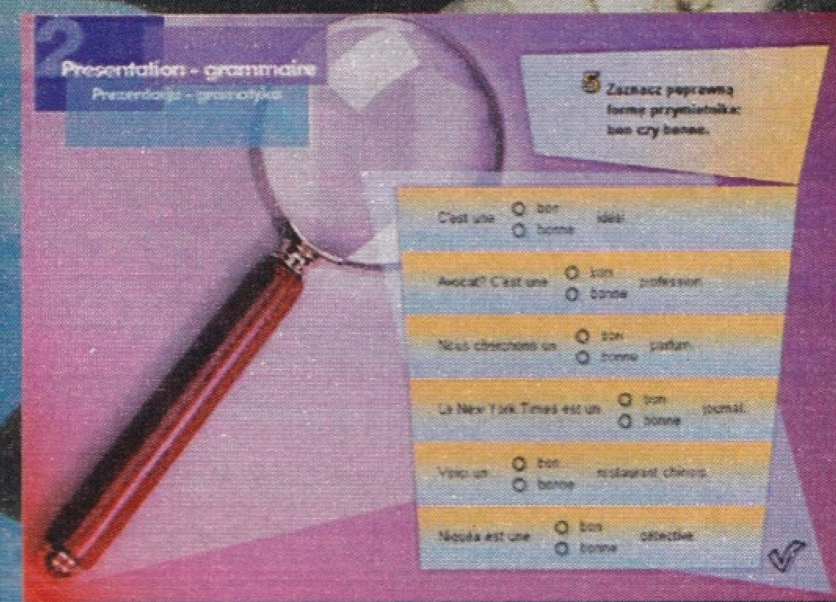


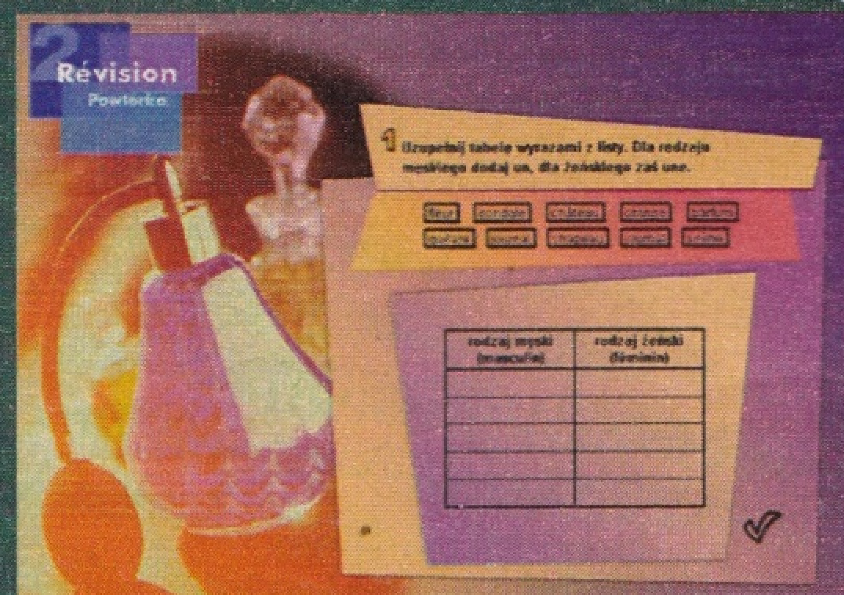


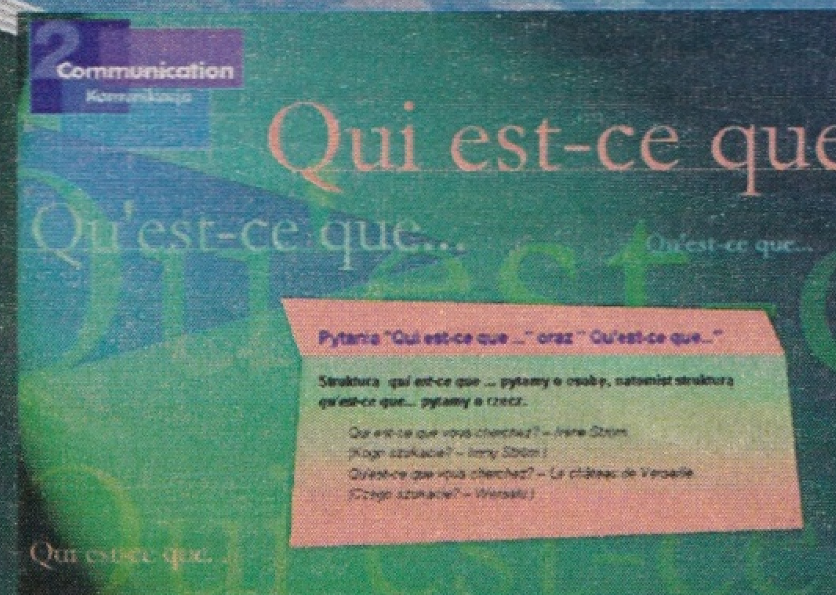














Decydując się na prenumeratą pierwszych 10 numerów otrzymasz kilka atrakcyjnych niespodzianek. Szczegóły na **kuponie** dołączonym do pierwszego numeru magazynu Reflex.

